

PSM
REVISTA PLAYSTATION 100% INDEPENDIENTE
VIC Nº 4 450 pts 2,70 euros
Poster :
especial portadas
Legacy of Kain
Street Fighter
REGALO ADHESIVOS
Sfa3, Bloody Roar 2,
Darkstalkers 3
Street Fighter Alpha 3: ¿el mejor street fighter?
PRIMER CONTACTO
OMEGA BOOST
SIPHON FILTER
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING
A EXAMEN
DARKSTALKERS 3
Wing Over 2
Bloody Roar 2
Sports Car GT
Y muchos más . . .
ESTRATEGIA
ROLLCAGE
GUARDIAN'S CRUSADE
8 414090 203944
00004


PRONTO EN TUS MANOS


INFOGRAMES
ESPAÑA


eden


V-RALLY 2
CHAMPIONSHIP EDITION


PlayStation

PSM

Número 4 **30 de JUNIO de 1999**

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ José María Galván nº 3, entreplanta
28019 Madrid
Tlf: 91 471 24 75
Director: Alberto Minaya
Redactor Jefe: Sebastián Sucho,
Redactores: José Martínez, Rubén Salinas
Colaboradores:
Patricia González, Jaime Martín, Fernando Minaya, Wally López, Dr. Kucho, Ana Burgueño Sánchez

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad Consumo:
Alba Hernández
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 61

Jefa de publicidad:
Elena Cabrera
comercial.mad@mcediciones.es

Publicidad:
Pilar González
Gobelas 15, Planta baja
28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80
Fax: 91 372 95 78

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58
Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar PVP: 450 ptas. (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 450 ptas. (incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, SA de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores

Editor Responsable:
María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

La ¿Violencia? En los videojuegos.



Quien nos iba a decir hace unos años que los videojuegos pudieran llegar a despertar tanto interés como para que se llevaran al congreso, aunque nos hubiera gustado que el tema del debate no fuera el de la violencia. A ver si ahora va a resultar que los culpables de la violencia en el mundo van a ser Carmaggedon, Quake, Duke Nukem y, si se ponen así, Spyro the Dragon porque nuestro querido dragoncito se dedica a quemar las flores y las ovejas (igual se nos echan encima los ecologistas) ¿De qué va la gente? ¿No es mas violento lo que están haciendo en Yugoslavia nuestras gloriosas tropas de la OTAN, retransmitido en directo y con todo lujo de detalles en todos los telediarios a todas horas? Pero dejemos a un lado la política que no nos interesa lo mas mínimo. La culpa de todo esto la tienen una legión de aprendices de psicólogos que deben de andar escasos de trabajo (dada la buena salud mental de la que gozan todos los usuarios) y no tienen otra cosa mejor en que ocupar su tiempo mas que en hacer saltar la voz de alarma. ¡Alerta! hay un videojuego en el que se atropellan peatones y te dan puntos por ello, y otro en el que se pelean con trozos de piernas y la sangre inunda las pantallas. ¡Y ya está montado el cirio! Alarma social, esto va a influenciar en el comportamiento cívico de los chicos y tal y tal, a ver si se creen que todos están igual de "zumbaos" que los cuatro psicópatas aislados que matan por ahí.

Sin embargo no pasa nada cuando se emite en horario de máxima audiencia un peli del Stallone masacrando "charlis", del Van Damme tronchando brazos y cuellos o del "sorzeneger" destrozando malos con una Gatling. No, señores, eso es cine y el cine es un arte.El problema está en que en el cine los que mueren son actores recreando escenas de la vida real, mientras que en los juegos, los que la palman son 750 polígonos en el mejor de los casos y si el programa es de los buenos.

Sin embargo no se les ocurre pensar en otras ventajas que aportan nuestros queridos videojuegos al mundo del entretenimiento que, al fin y al cabo, es para lo que fueron creados. Por ejemplo: ¿Sabíais que los pilotos de fórmula uno se entrenan con el F1 de Psygnosis o con el F1 World Grand Prix de Nintendo? (bueno con este último menos, je, je). En resumen, que se dejen de meter en lo que no entienden y se preocupen de solucionar otros problemas más importantes que tiene el país, que son muchos. Cambiamos de tercio.

Como veréis hemos hecho caso de vuestras sugerencias y este mes os ofrecemos, en un póster doble, las portadas que tanto os gustan, concretamente la del mes pasado y la de éste que también es una pasada. Siguiendo con vuestros deseos volvemos a regalar pegatinas, dada la aceptación que tuvieron las del nº1. Intentaremos seguir haciéndolo mientras nuestros medios nos lo permitan, ya que no queremos aumentar el precio de la revista a no ser en ocasiones como la del mes pasado. La verdad es que creemos que mereció la pena ya que el aparatito en cuestión resulta ser la mar de práctico y además ha tenido una acogida tan grande por vuestra parte que nos ha sorprendido. Cuando salga otro cacharro que consideremos práctico o alguna otra movida interesante no os preocupéis que volveremos a hacerlo; de momento este mes volvemos a dejar el precio como estaba.

El próximo mes tendréis una extensa información sobre el E3 de Los Angeles y todo lo que hemos visto allí, que ha sido mucho. De momento os invito a que alucinéis con el contenido de este número dedicado a Street Fighter, un título del que no nos esperábamos tantas mejoras con respecto a los anteriores de la saga, ¿Quién dijo que los juegos en 2D estaban muertos?Hasta el mes que viene consoleros, consoleras, consoladores y consoladoras...

Alberto Minaya-Director







Syphon Filter

► pg. 21 ◄

Una poderosa banda de terroristas se ha hecho con un poderoso virus químico, Syphon Filter. Desde ese momento tu única misión consistirá en desbaratar los planes enemigos y atrapar a los culpables, vivos o muertos. Syphon Filter nos introduce en un mundo de espionaje y acción própio de una película de James Bond, ya sabéis: chicas, disparos, persecuciones y metros cúbicos de acción.



Bloody Roar 2 ► pg. 8 ◄

Animales, hombres, solo un botón los diferencia de sus antepasados prehistóricos. Vuelve Bloody Roar, esta vez con más personajes, gráficos de alta resolución y acción a raudales. No pierdas de vista uno de los mejores juegos de lucha del año o lo lamentarás.



Rollcage ► pg. 40 ◄

Por fín sabrás como romper todos los records de este fantástico título. Hemos confeccionado esta guía con uno de los programadores de Rollcage para que sepáis los atajos, trucos y trampillas que se pueden hacer para ser los primeros en todas las pistas.



Soul Blade

► pg. 32 ◄

El título que marcó el camino a los demás juegos de lucha. En Soul Blade las katanas, sables y lanzas serán tu única esperanza para conseguir la gloria, sin ellas estás perdido. Te mostramos todas las armas, personajes ocultos y la forma de sacar los finales alternativos de cada uno de los personajes.



LA PORTADA DE ESTE MES

Todos los meses intentamos buscar esa imagen que define el estado actual de los videojuegos para crear la mejor portada posible para vuestra PSM. Este mes y debido al gran éxito de la portada anterior le hemos pedido la portada a nuestro colega Joe Madureira (el creador de la estupenda portada de Legacy of Kain: Soul Reaver), el cual actualmente trabaja en la serie de comics Battle Chasers, por suerte para todos vosotros Joe siempre nos concede un poco de su tiempo.





Al principio Joe intentó incorporar a Balrog, y aunque en un principio la idea nos gustó la verdad es que queríamos algo más impresionante, tal vez alguien más grande.

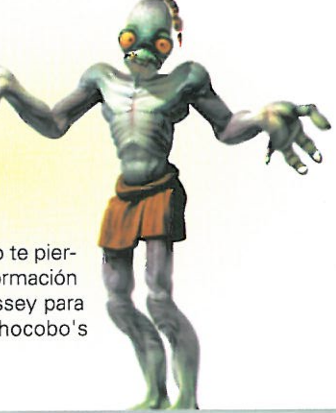


Queríamos que apareciera alguno de los nuevos personajes para representar mejor esta tercera parte del juego y cuando se lo dijimos a Joe este nos sorprendió con un boceto alucinante.

¡Hadoken! Menuda portada que nos ha mandado Joe, se nota que es un gran fan de la serie Street Fighter. Con portadas así da gusto tener la revista bien guardada en casa.

Monitor

Si quieres estar enterado de lo último no te pierdas esta sección, tenemos la última información sobre el recién anunciado Much's Odyssey para PlayStation 2 o el prometedor Chocobo's Mysterious Dungeon 2.



Sumario





MONITOR ► PG. 6 ◄

Como en PSM sabemos que te gusta estar informado a cerca de uno de los grandes lanzamientos del año, Gran Turismo 2, hemos decidido mostraros nuevas imágenes de este estupendo título de Polyphony Magic.



PUNTO DE VISTA ► PG. 16 ◄

Entrevista con el máximo responsable en Capcom de títulos tan importantes como Street Fighters Alpha o Darkstalkers.



INCUBADORA ► PG. 20 ◄

Lo último, desde el fantástico Omega Boost hasta el impresionante Final Fantasy VIII.



A EXAMEN ► PG. 35 ◄

Todo sobre los juegos que están en la calle.



PERIFERICOS ► PG. 58 ◄

Te explicamos la utilidad del Xplorer y de un par de mandos de lo más curiosos, no te lo pierdas.

ESTRATEGIA ► PG. 60 ◄

Seis páginas realizadas con la ayuda de los programadores, serás el más rápido sobre la pista y dejarás a tus amigos boquiabiertos. Todos los secretos de cada una de las pistas y los métodos para romper los records originales, sin desperdicio.

Los Juguetes Vivientes tienen su pequeño apartado en PSM. Los amantes de este singular juego de Rol podrán saber donde y como conseguir algunos de los juguetes más difíciles de encontrar.





TRUCOS ► PG. 70 ◄

Ocho páginas llevas de secretos y códigos de tus juegos favoritos.

PSM RESPONDE ► PG. 78 ◄

Cartas, dibujos y lo que se te ocurra en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros.



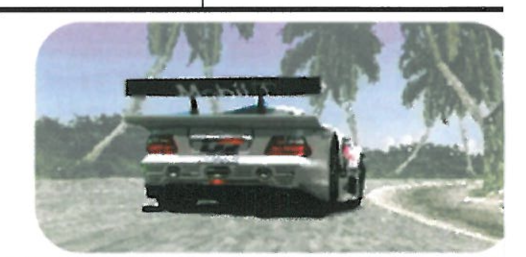
ESCAPARATE ► PG. 90 ◄

¿No sabes que juego comprarte?, ¿Eres nuevo en este mundo de play?. No lo dudes más y pásate por esta sección que engloba todos los juegos, desde los buenos hasta aquellos que no debes ni mirar.



MONITOR

Noticias y novedades PlayStation llegadas desde cualquier rincón de éste mundo y parte del otro.



Gran Turismo 2

Más imágenes del juego más esperado del año

En PSM sabemos que estáis ansiosos por tener en vuestras manos esta obra maestra, por esa razón hemos decidido poneros en este número más imágenes de la versión en desarrollo de Gran Turismo 2, ahí queda eso.

Mirad bien las imágenes por que hay coches "de calle" como los Opel, Peugeot, Lancia o Citroen...



EL JUEGO DE MESA ESPAÑOL MÁS IMPACTANTE DE LOS ÚLTIMOS TIEMPOS



> Miles de estrategias, diseña la tuya propia...
Escoge tu personaje favorito ...
Supera las peligrosas pruebas y los temibles enemigos...
Vence al poderoso dragón "KARNÚ" y ....

¡¡¡FORMARÁS PARTE DE UNA HERMANDAD MILENARIA!!

(Contiene vídeo "Aprende a jugar en media hora")

[Al comprar el juego te facilitamos una clave para jugar partidas gratis en Internet]

www.las7puertas.com

COLECCIÓN DE FIGURAS DE FANTASÍA

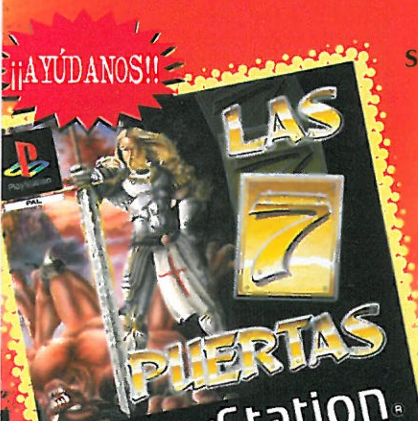
Una de las más espectaculares del mundo. Metal. Escala 54mm.



Y MUY PRONTO, COLECCIÓN DE CAMISETAS "LAS 7 PUERTAS"



¿TE GUSTARÍA QUE HUBIESE UNA VERSIÓN DE "LAS 7 PUERTAS" PARA PLAYSTATION?



Si es así, necesitamos tu ayuda. Rellena el cupón y envíalo a:

PSM C/ Gobelas 15 Plta. Baja
28023 Madrid

o entrégalo en nuestro stand del Salón del Cómic y Videojuegos de Madrid ***(20-23 de Mayo Palacio de los Deportes)***

El 100% de los beneficios que obtengamos en todo el mundo, se destinarán a la construcción de un centro médico en el Tercer Mundo, y además, trataremos de colaborar en una expedición para saber qué pasó y dónde está la Atlántida.

El viernes 21 de Mayo, 2º Torneo "Las 7 Puertas" en la zona de partidas de la 3ª planta del Salón del Cómic.

Si te cuesta encontrar nuestros productos, solicítalos al teléfono
91 777 65 21,
te los serviremos sin gastos de envío

Sí, quiero que se haga la versión "Las 7 Puertas" para PlayStation.
NOMBRE Y APELLIDOS: ....
D.N.I: ....
Firma:

Warpath: Lucha Jurásica

Nuevos detalles sobre el último juego de lucha de EA y Dreamworks





Dreamworks y Electronic Arts se han unido en un nuevo proyecto basado en Jurassic Park para PlayStation.

Desarrollado por Black Ops, Warpath: Jurassic Park, será un juego de lucha en tres dimensiones siendo los protagonistas los propios dinosaurios que cobraron vida en la película de Spielberg.

En el juego podremos encontrar a 14 de las criaturas más salvajes que poblaron la tierra, tales como un T-Rex o un velocirraptor con muy mal genio, cada uno se podrá seleccionar con dos pieles diferentes (al igual que podremos descubrir otras que están ocultas). Lo más interesante es que Black Ops está trabajando duro para que cada una de las características de fuerza o movimiento coincida con los datos que reflejan los paleontólogos, algo realmente interesante si no quieren que el juego quede catalogado como "otro Primal Rage".

El nivel de detalle de los dinosaurios es fantástico, teniendo cada uno 750 polígonos, a lo cual habrá que añadirle los efectos de iluminación propios del escenario, tales como los de electricidad de las vallas (elemento que podremos usar en contra del otro dinosaurio) y algunos otros que poco a poco se irán desvelando a medida que se acerque la fecha de lanzamiento.

Ve preparándote por que dentro de poco en tu PlayStation tu objetivo será el de hacer realidad algo que sucedió hace millones de años, la extinción de los dinosaurios.







Metal Gear Solid: Director´s Cut

Muchos sois los que habéis esperado meses y meses a que saliera el tan esperado Megal Gear Solid en castellano, pues bien y solo para que se os pongan los dientes largos os vamos adelantando que Konami tiene pensado lanzar al mercado una versión de Metal Gear Solid edición Director´s Cut en la que podremos ver escenas inéditas y nuevos enigmas. Pero lo realmente importante es que el desarrollo de este Director´s Cut será íntegramente en primera persona, al más puro estilo Doom pero con el estilo que solo Solid Snake sabe dar. ¿Estás preparado para ser un verdadero agente secreto?

Con lo que respecta a lanzamientos o fechas por ahora no se sabe a ciencia cierta si saldrá en España, aunque tened por seguro que os mantendremos informado.

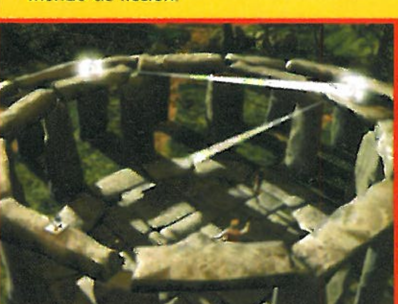


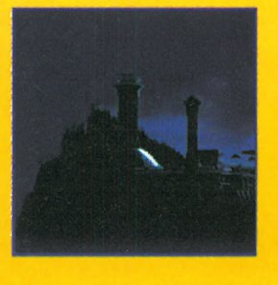
Atlantis

Virgin y Cryo han lazando al mercado Atlantis, una aventura con perspectiva en primera persona en la que tomaremos el papel de Seth, un joven y misterioso héroe conocido por sus viajes por los cinco continentes.

Atlantis
The lost tales

Las dimensiones de los mapas son abismales, en algunas ocasiones en exceso. Lo más importante en esta aventura es que tendremos que ser nosotros mismos quienes descubramos los enemigos que se ocultan tras este fantástico mundo de ficción.





Chocobo's Mysterious Dungeon 2

Al principio los juegos de Rol estaban basados en laberintos y mazmorras que generalmente tenían una misión muy simplista pero que enganchaba a los usuarios. Es sorprendente como Square (la reina de los juegos de Rol) es capaz de tomar un género tan antiguo para conseguir un título que promete horas y horas de diversión.

Nuestro objetivo será movernos con un Chocobo a lo largo de cientos y cientos de mapas llenos de objetos, enemigos y trampas. De esta forma la idea de "explorar, matar y conseguir más objetos" será la que mantendrá nuestra atención sobre la pantalla.

Una característica interesante es que mientras el Chocobo haga algo los enemigos se moverán, pero si nos detenemos los enemigos permanecerán inmóviles hasta que realicemos algún movimiento, de esta forma se consigue una acción en pseudo tiempo real.

Realmente esperamos que este juegazo llegue a nosotros pronto, aunque con los lanzamientos de Square nunca se sabe, ya sabéis Parassite Eve, Brave Fencer Mushasiden, etc...



Munch Odissey para PlayStation 2

Las compañías apuestan fuerte por la nueva máquina.

El mundo de Oddworld está a punto de crecer con el nuevo proyecto de GT Interactive. Las anteriores aventuras de Abe's siempre habían sido en dos dimensiones, por suerte para todos las tecnologías avanzan y con consolas como la prometedora PlayStation 2 y su flamante Emotion Engine podremos disfrutar de la tercera entrega de uno de los géneros que más y mejor ha llegado a vosotros.

Aunque eso sí, podéis esperar sentados a que llegue porque su desarrollo ha empezado hace unos meses y su fecha de lanzamiento se estima para mediados o finales del 2000 y para PlayStation 2. Con un poco de suerte podremos ver las primeras imágenes de esta tercera parte en el E3, en el cual estaremos presentes.

Dreams

"En el antiguo Egipto, cinco sumos sacerdotes descubren el Agua Azul, el reflejo en la Tierra del Pozo de los Sueños. El Pozo de los Sueños es el nexo de unión entre el Mundo de los Sueños y la Tierra. Todo sueño pasa por este cordón umbilical". Así comienza Dreams, una aventura épica en la que tendremos que enfrentarnos a nuestras peores pesadillas.

El juego se desarrolla en tercera persona y tiene unos gráficos de lo más extraños, si queréis ver un juego extraño esta es vuestra mejor oportunidad.



Bugs Bunny: Lost in Time

Bugs Bunny, el conejo de la suerte, siempre ha sido uno de los personajes más entrañables de la Warner, pues bien, Infogrames está a punto de sacar Bugs Bunny: Lost in Time para nuestra consola PlayStation. Nuestra misión será la de escapar de este loco mundo tridimensional, el cual en muchos casos coincide con los dibujos que ha protagonizado nuestro querido conejo de la suerte.

Personajes tridimensionales, grandes precipicios, saltos a toda velocidad y un sinfín de trampas, que nos harán creer que nos encontramos metidos de lleno en cualquiera de los capítulos como si estuviéramos viendo la tele. Esto es to, esto es to, esto es todo amigos (de momento).



Saludos desde Japón de Hua-Kin, vuestro corresponsal, siempre a la ultima de lo que se cuece, en la tierra del sol naciente, que no caliente.

Konichiwa amigos! Bienvenidos a otro emocionante episodio de lo que se mueve aquí en mi ciudad natal, Tokio ¿O era Akihabara?...
La verdad es que aquí todo está muy revuelto desde la presentación de la PlayStation 2 el pasado mes, ¡fue increíble!. Vamos que si tuviera que dibujar una gráfica de mi estado anímico seguramente el pasado mes hubiera rebasado todos los límites, es increíble que una máquina así pueda estar en mis manos en menos de un año, bueno quien sabe, tal vez los amables señores de Sony me quieran enviar una... Onegaishimasu Sony.
En cualquier caso si la próxima PlayStation no sale inmediatamente no pasa nada, tenemos una burrada de juegos por metro cuadrado en nuestras calles niponas, como por ejemplo el Unjammer Lammy que saldrá en vuestra ciudad en un par de meses. Aquí en Japón está a punto de salir Lunar 2: Eternal Blue, siendo este el "juego más deseado del mes". Y aunque seguramente no sea un Final Fantasy VIII, últimamente me estoy aficionando mucho a jugar a todos los títulos de rol que se me ponen por delante, más que nada por que nunca me falta una buena ración de cafeína. ¿Como?, ¿no lo sabíais?, un buen jugador no duerme... por lo menos hasta que se acaba el juego.
Bueno, por este mes ya vale, que el E3 está a punto de llegar y creo que me he dejado sin pilas el PocketStation (va a ser un viaje muy largo, sniff).

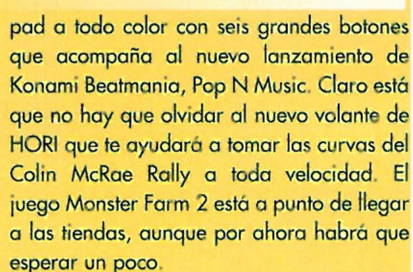
Noticias de Japón

- Ace Combat 3 aterriza. Según mis fuentes en Namco parece que el proyecto está a punto de finalizarse, dentro de poco disfrutaremos de uno de los mejores juegos de simulación del mundo, su nombre completo Ace Combat 3: Electrosphere. Por lo visto la fecha de salida de este lanzamiento está prevista para el 27 de Mayo. Su precio estimado está en los 6800 Yenes y ha sido programado para aprovechar el Dual Shock de una forma totalmente innovadora. Habrá que ir haciendo cola en las tiendas de Akihabara antes de que se agote.
- ¿Nuevo Secret of Mana? Square según nuestros informadores, está planteándose hacer una continuación de Seiken Densetsu (Secret of Mana) para PlayStation este mismo año, lo cual hace las cosas más interesantes pues en el próximo juego de Rol Racing Lagoon pondrán una demo jugable del mismo. Os deseo suerte allí en España que por lo visto no terminan de llegar los títulos de Square, una verdadera pena eso de no poder disfrutar de un buen Parasitte Eve ¿eh chicos?.

TOKYO FLASH!

Si señor, nuevos récords de ventas para Final Fantasy VIII. En solo dos semanas las tiendas se han quedado sin stock, solo aquellos que lo reservaron han podido disfrutar de la Octava maravilla de Square. Otro producto que escasea por aquí son los PocketStations, los cuales no corren, vuelan. Una de las tiendas más famosas solo acepta pagos en metálico por ellos y hace poco recibió 50 unidades, las cuales se vendieron unas horas antes de ponerse a la venta... Cada comprador tenía un papelito con un número y tenían que ponerse en fila india, vamos como en la charcutería, aunque claro está que la espera valía la pena.

Altamente anticipada
La especulación ha saltado en Japón, no hay ni un solo nipón que no esté pensando en la PlayStation 2, sea cual sea el nombre que decidan ponerle los directivos de Sony. Namco nos está poniendo la miel en la boca con su nuevo Ace Combat 3, por lo visto va a ser uno de los mejores simuladores de vuelo del mundo... Por último el juego que sigue arrasando es Dance Dance Revolution, sobre todo ahora que ha salido para PlayStation con un adaptador de lo más curioso, no hay duda que Konami ha realizado un trabajo estupendo.



PlayStation, lo más caliente
Marvel Super Heroes VS Street Fighter EX Edition es el juego que todos estamos impacientes por probar, algunos de nosotros ya hemos podido meterle mano a la demo que circula por las calles de Tokyo, ¿quién es capaz de resistirse a una buena pelea entre Ken y la Masa? En Japón el nuevo periférico de Konami está arrasando, se trata de un pad a todo color con seis grandes botones que acompaña al nuevo lanzamiento de Konami Beatmania, Pop N Music. Claro está que no hay que olvidar al nuevo volante de HORI que te ayudará a tomar las curvas del Colin McRae Rally a toda velocidad. El juego Monster Farm 2 está a punto de llegar a las tiendas, aunque por ahora habrá que esperar un poco.

Bueno esto es todo por ahora, tengo que coger el tren a Shibuya y como siempre, llego tarde. Bueno como todos sabéis tengo mi PocketStation lista y cargada para pasar el rato. Poco a poco van saliendo más títulos que soportan este periférico de Sony, entre ellos uno de lo más curioso: Metal Gear Integral, una ampliación en la que Solid Snake tendrá que patear el trasero a unos cuantos cientos de soldados mientras desbarata los planes de los "malos" de la peli. Seguro que en el próximo número mis colegas de PSM os enseñan algunas imágenes de este impactante juego.



▲ Monster Farm 2 es todo un éxito de ventas y eso que todavía no está en las calles. Habrá que ponerse a la cola y pedir número para hacerse con uno.

Sony CEI Anuncia Ape Escape

Su desarrollo se comenzó hace dos años y medio, su nombre Ape Escape. Por ahora no conocemos demasiados detalles, pero sabemos que está a punto de salir a la calle. A primera vista parece una mezcla entre Mario 64 y Spyro the Dragon, siendo un niño llamado Kakeru el que nos mete en la acción, su misión será la de atrapar a tantos monos como le sea posible, una premisa bastante simple. Lo realmente interesante es que será el primer juego que "solo" funcionará con el control analógico del Dual Shock, sin él no podrás jugar. Otra característica es que será totalmente compatible con el PocketStation y que su lanzamiento está previsto para Junio, en Japón...

TOP 10 SUPERVENTAS EN JAPON



一 1. Final Fantasy VIII (Square)
二 2. Space Battleship Yamato (Bandai)
三 3. Armored Core: Master Of Arena (From Software)
四 4. Bass Landing (Ascii)
五 5. Beatmania (Konami)
六 6. Super Hero Battle (Bandai)
七 7. Crash Bandicoot 3: Warped World Tour (Sony CEI)
八 8. Simple 1500 Series: Mah Jongg (Culture Publishers)
九 9. Digimon World (Bandai)
十 10. Beatmania 3rd Mix (Konami)

LANZAMIENTOS JAPONESES EN ABRIL

FECHA	TITULO	COMPAÑIA	GENERO
4/5	Sancore Best Gaming Expert	Sunsoft	De mesa
20/5	Virgin Fleet	Konami	Aventuras
20/5	Kanazawa's Shogi	Seta	De mesa
27/5	Lunar 2 Eternal Blue	Kaodgawa Shoten/ ESP	Rol
27/5	Buzzer Beater Vol. 1	SCEI	Otro
27/5	Buzzer Beater Vol. 2	SCEI	Otro
27/5	Legend of the Hero of the Galaxy	Tokuma Shoten	De mesa
Mayo	Monster Compri World	Idea Factory	Rol
Mayo	Nobel's Game Center	Vigit	Aventura
Mayo	Purumi Purumi	Culture Publishers	Rol
Mayo	Uneasy Hunch	Kodansha	Simulador
Mayo	Cinema English Language School No. 5	Zombie/Success	Otro
Mayo	Puzzle by Egg	SCEI	Puzzles
Mayo	Pocket Dungeon	SCEI	Rol
Mayo	Logic Mah Jong	Japan software	De mesa
Mayo	Dragon Money	Micro Cabin	De mesa
Mayo	Marionette Company	Micro Cabin	Aventuras

HOT EN JAPON

Tokyo Game Show

El evento más importante es el TGS, la feria por excelencia (junto al E3) de los videojuegos. En el se podrán conocer todos los detalles relativos a los futuros lanzamientos, así como comprar algún que otro muñeco de Squall. Lo más importante es que tanto el Stand de Sony como el de Dreamcast estarán abarrotados de novedades, siendo este último uno de los que más van a llamar la atención, ya sabéis, consola nueva, vida nueva, seguro que en el de Sony no falta una pantalla de 60 pulgadas con imágenes de la PlayStation 2 a todo color.



Seguro que el TGS este año arrasa, a ver si me pillo una PlayStation 2 del Stantd de Sony...



▲ Los fans de los juegos de Rol se quedarán encantados con este nuevo Lunar 2 que viene de los antiguos días del Sega CD.

Lo mejor del Mes

Lunar 2: Eternal Blue

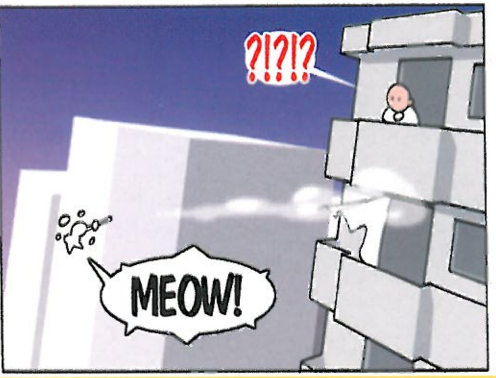
Después de terminar Final Fantasy VIII tengo el mono de Rol. Por suerte he podido disfrutar de una verdadera maravilla, Lunar 2, que a pesar de no ser tan popular como Final Fantasy o Dragon Quest es un título más que respetable. Sus puntos fuertes son la historia y el diseño de los personajes. Solo llevo un par de horas jugando pero la verdad es que me ha enganchado.













RUMORES

Si quieres más información sobre los últimos títulos y todos sus detalles, no busques muy lejos, porque PSM siempre tiene la oreja pegada a la pared para ti...

Enciende del Poder... Power Stone

Empieza a practicar tus habilidades como buen luchador por que últimamente hay muchos rumores en Japón que llevan a pensar que Capcom está planeando desarrollar su último juego de lucha, Power Stone, para nuestra PlayStation (o PlayStation 2). Este título en Japón ha salido para Dreamcast de forma exclusiva. Por lo que sabemos Capcom tiene pensado lanzar una ampliación o mejora al más puro estilo Champions Edition, como ellos bien saben hacer...El creador de Power Stone ha indicado recientemente que le gustaría incluir un modo de cuatro jugadores para la edición de consola, aunque por ahora técnicamente no es posible, aunque claro, si pensamos en una flamante PlayStation 2 con su brillante Emotion Engine, seguramente un juego como Power Stone sería capaz de funcionar con hasta cuatro u ocho jugadores a la vez.



Seguro que dentro de muy poco podremos disfrutar del fantástico Power Stone en PlayStation o en la PlayStation 2.

Sony se va de monos

Tenemos informes Top-Secret que revelan que la gran Sony se ha puesto manos a la obra en el desarrollo de una aventura llamada Apes Escape, del cual hemos recibido informes desde Japón, aunque por ahora no conocemos nada concreto sobre el mismo.

Lo que sí sabemos es que en Apes Escape nuestra misión será la de atrapar a una horda de "monos" (Apes en ingles), todo ello contando con lo mejorcito de gráficos en tiempo real. Seguramente dentro de unos meses tengamos más información sobre este enigmático título.

Emotion Engine, Gráficos de última generación

Sony hace un mes nos deslumbró con la estructura interna de su futura PlayStation, su nombre Emotion Engine. Las aplicaciones que tendrá son prácticamente infinitas, superando con mucho todo lo que habíamos visto en el mundo de las consolas o recreativas. La compañera de Sony en este proyecto, Toshiba, mencionó, debido a su potencial, que aplicará el chip en futuras aplicaciones que seguramente no tengan nada que ver con el mundo de los videojuegos. Lo más interesante de todo esto es que según nuestros informadores Sony planea lanzar al mercado plataformas de diseño gráfico basadas en el chip Emotion Engine para permitir a los diseñadores crear animaciones y efectos especiales que generalmente eran recreados en máquinas Silicon Graphics. De esta forma conseguirán una máquina con un chip capaz de crear animaciones con calidad gráfica de película a un coste muy reducido, prácticamente una fracción de lo que costaría un sistema completo de diseño de última generación. Si esto es así posiblemente la próxima Toy Story o Star Wars esté diseñada con una máquina "Emotion Engine"...



Con el poder del Emotion Engine de Sony podremos ver este tipo de animaciones en tiempo real.

Activision apuesta fuerte

¿Qué es lo que podemos esperar de una de las empresas más fuertes para este año 1999?

Por lo pronto tenemos conocimiento de varios lanzamientos que irán apareciendo a lo largo de este año o del siguiente. El primero es el poco conocido X-Men Fighter (juego de lucha en tres dimensiones con licencia de Marvel) y el segundo Vigilante 8: Second Offense. ¿Qué más?, pues bien, para empezar una continuación de Nightmare Creatures para verano o Navidades, aunque esto no es lo realmente interesante. Toy Story 2, un juego de plataformas al estilo Bichos basado en una nueva película de Pixar de la que se sabrá más dentro de unos meses. Hay otros proyectos que siguen ocultos, entre ellos el desconocido y violento Wu Tang Clan: Killahs.

EverQuest viaja a PlayStation 2

Los juegos de rol poco a poco le están comiendo el terreno a los demás géneros, tanto es así que incluso la futura PlayStation 2 ya tiene una lista de los mismos esperando salir a la luz.Everquest ha sido desarrollado por 989 Studios única y exclusivamente para los jugadores PC. El juego nos introduce en un mundo tridimensional lleno de personajes con los que interactuar o luchar. Todo esto sin olvidar la gran calidad de las partidas por Internet, y la de los escenarios del mundo Everquest. Todas estas características lo sitúan como un juego 100% posible para la futura PlayStation 2, aunque por el momento todo esto solo está confirmado por los rumores que indican que 989 Studios ya está trabajando en la versión de Everquest para PlayStation 2. Habrá que esperar un añito para saber si es o no cierto.



Dentro de un año, más o menos, podremos disfrutar de Everquest para la futura PlayStation 2.

NÚMERO 29 YA A LA VENTA



PSM Revista 100%

PSM

REVISTA PLAYSTATION 100% INDEPENDIENTE

Independiente...

...Significa que no hay nadie que nos maneje como títeres

Ser totalmente independientes es algo más que una frase hecha, es una misión de todo el equipo.

Escribimos sobre lo que queremos, hacemos las portadas que más nos gustan sin depender de nadie y hacemos todo cuanto está en nuestra mano para teneros informados sobre lo que se mueve en este gran mundo de los videojuegos.
Os prometemos total independencia a vosotros, los usuarios de PlayStation.

No os merecéis menos

¿...?

Noritaka Funamizu empezó su carrera como artista en el proyecto Gun Smoke, en la actualidad está a cargo del departamento de Producción General dentro del equipo de I+D (Investigación y Desarrollo) de Capcom. Por esta razón le hemos entrevistado para que conozcáis las razones que nos da para asegurar que los juegos de lucha en 2D son mejores que los de 3D.



▲ Funamizu prefirió que pusiéramos una imagen de su personaje favorito "Guy", parece que no le gusta ver su cara publicada...

STREET FIGHTER ALPHA 3

PSM: ¿Puedes contarnos como empezaste en ente mundo de los videojuegos?, ¿En qué otros proyectos has trabajado en el pasado?

NF: Me uní a Capcom en el año 1985 para trabajar en la recreativa de Gun Smoke como artista para diseñar los personajes, aunque mi carrera como diseñador empezó con el título 1943. Más tarde empecé el proyecto Night Warriors y desde entonces me dediqué al ámbito de producción de juegos hasta llegar a Street Fighter Alpha 2, desde entonces también me he encargado de juegos para consumo doméstico. He trabajado en la serie Dinasty Wars, Darkstalkers, Street Fighter II y las series Street Fighter Alpha.

PSM: Algunas versiones en consola de las series Street Fighter tienen opciones que no se han incluido en las de recreativa, aunque ninguna ha conseguido añadir tantos aspectos novedosos como en Street Fighter Alpha 3, el modo de Tour Mundial le añade mucha jugabilidad al juego. ¿Aparecerá esta opción en los futuros títulos de lucha "made in" Capcom? ¿Seguirá Capcom buscando nuevas formas de añadir más jugabilidad y modos de juego?



NF: Pudimos añadir todas las nuevas opciones gracias a que en su momento cuando empezó el proyecto tanto el equipo encargado de la versión de recreativa como el del proyecto de conversión para PlayStation estaban disponibles. De esta manera tuvimos al equipo trabajando en conjunto para cuidar al máximo los nuevos personajes a la vez que se desarrollaban las primeras ideas del modo Tour Mundial y las demás que están ocultas. Si, Capcom seguirá buscando nuevos modos de juego para sus futuros títulos.

PSM: Las limitaciones de hardware de la PlayStation (la memoria principalmente) siempre han dificultado las conversiones 100% perfectas. En cualquier caso, con Street Fighter Alpha 3 la conversión si lo es. ¿Cómo lo habéis conseguido? ¿Cuál fue el mayor reto a la hora de trasladar Alpha 3 a la consola PlayStation?

NF: Hemos conseguido una conversión prácticamente perfecta al estar trabajando con el equipo que hizo Street Fighter Alpha 2 en su versión PlayStation. Ellos ya habían aprendido mucho de su anterior título y estuvieron trabajando muy duro para hacerlo aún mejor en este Alpha 3. El mayor problema fue la creación del modo Tour Mundial y el soporte para PocketStation, para que ambos fueran totalmente interactivos. Estoy ansioso de empezar a escuchar las opiniones de la gente con respecto al trabajo que hemos realizado.

PSM: ¿Qué nuevas opciones se quedaron en el tintero a la hora de finalizar el proyecto por las limitaciones de tiempo o la tecnología?

NF: Me hubiera gustado elimi-



nar las limitaciones del modo Dramatic Battle para que se pudieran usar tres personajes diferentes a la vez, pero por limitaciones de tiempo y recursos nos fue imposible realizarlo.

PSM: En tu opinión ¿cuál es la opción mejor conseguida?

NF: El modo de Tour Mundial y el juego Pocket Alpha 3. Siendo esta última la que más me ha gustado.

PSM: La presentación, en general, de Alpha 3 tiene un aspecto totalmente diferente a cualquier otro título de la serie, sobretodo por el toque futurista. ¿Qué os motivó para orientar el juego en esta nueva dirección?

NF: Teniendo en cuenta que este es el tercero de la serie Alpha nuestro objetivo era conseguir un juego con un aspecto totalmente diferente a lo que se había visto con anterioridad. Y si te refieres en concreto a la versión de PlayStation, intentamos apurar las capacidades de la consola hasta el límite, por esta razón hemos añadido efectos poligonales que pasan totalmente desapercibidos pero que ayudan a dar ese aspecto tan futurista del producto final, aunque el aspecto más importante es que gracias a tener un soporte en CD-ROM pudimos añadir los nuevos personajes y el soporte PocketStation.

"No hemos eliminado la serie Street Fighter de nuestros futuros proyectos"

PSM: Si pudieras elegir ser un personaje ¿cuál serías?

NF: Guy.

PSM: Interesante, Guy poco a poco está ganando mucha popularidad, incluso más que el propio Ryu. Alguno de vosotros se ha vestido como algún personaje de Street Fighter?

NF: Uno de los miembros del equipo se disfrazó de Zangief para el Tokyo Game Show del pasado año. Todos nos quedamos sorprendidísimos cuando lo vimos, era clavado al personaje del juego.

PSM: ¿Qué personaje te gusta menos y por qué?

NF: Ninguno realmente.

PSM: ¿Vas alguna vez a las recreativas para echar unas partidas con tus fans?

NF: Realmente no suelo jugar demasiado.

PSM: El mini juego para Pocket Station ha sido una gran idea. ¿Crees que Capcom decidirá implantar el soporte para Pocket Station en sus futuros juegos? ¿Qué nuevos elementos piensas que se pueden realizar para este dispositivo?

NF: Hay una amplia variedad de elementos que se pueden añadir con el PocketStation, aunque en definitiva todo depende única y exclusivamente de la imaginación y creatividad de los programadores. Solo el futuro lo dirá.

PSM: Hay un rumor muy extendido que apunta a que este Street Fighter Alpha 3 se convierta en el último de la serie. Si esto es cierto, ¿por qué Capcom ha decidido eliminar la serie?

NF: No tiene por que ser así. Cuando estuvimos desarrollando esta tercera parte hicimos todo lo posible por añadir el mayor número de opciones como para dar a los fans de la serie la mejor de todas las entregas, como si se tratase del último; de hecho hicimos todo lo posible por no guardarnos ni una sola idea para futuros juegos SF. Tal vez por esta razón el rumor se extendió tanto, aunque nuestro objetivo es mantener a los usuarios atendidos si existe una demanda del producto, así mantenemos a los seguidores con lo mejor de lo mejor.

PSM: ¿Hay personajes secretos u ocultos que todavía no hayan sido descubiertos por los jugadores?

NF: Creo que no...

PSM: ¿Juegas a otros títulos de lucha?, si es así, ¿cuáles?. ¿Qué es lo que te gusta o disgusta de ellos?

NF: No juego muy a menudo a los juegos de lucha.

PSM: Hacia donde se está dirigiendo el género de lucha, ¿en un par de años como serán?. ¿Qué piensas del futuro de los videojuegos de lucha en 2D? ¿Puede que algún día Capcom cree juegos 3D únicamente?



NF: Los juegos de Capcom en 2D continuarán en el futuro. Esto es por que creemos que los juegos en 2D siguen siendo la mejor forma de dar a los jugadores exactamente lo que el diseñador busca. En los juegos 3D antes de que el personaje llegue a su forma final los diseñadores hacen un proceso de separación que deja un trabajo final muy diferente al que se había pretendido en un principio, deformándose la intención originaria.

PSM: La Dreamcast tiene módem, y según parece la PlayStation 2 también llevará uno. ¿De qué manera Capcom usará la ventaja de las partidas multijugador en red de estas consolas? ¿Crees que la posibilidad de dar a los jugadores verdaderas luchas contra personas a cientos de metros de distancia eliminará la necesidad de ir a jugar a los centros de recreativas?

NF: Por ahora, las capacidades en red solo son útiles para distribuir actualizaciones para los usuarios. Este es el uso que Capcom pretende hacer de la red para sus juegos, creo que esto será el principio de algo mucho más grande, aunque por ahora aquí en Japón las redes tienen un coste elevadísimo.

"Capcom va a seguir haciendo juegos de lucha en 2D en el futuro más inmediato"

PSM: ¿Qué tipo de cosas crees que podremos ver en la PlayStation 2? ¿Será más sencillo crear juegos?

NF: Queremos ver que línea crean con los desarrolladores. Este es el primer objetivo que tiene que conseguir un nuevo hardware por muy potente que sea.

PSM: Eso es cierto, ¿hay algún Street Fighter que esté siendo desarrollado para la siguiente consola de Sony?

NF: Por ahora no.

PSM: Por último, y para todos los fans de la película de dibujos Street Fighter. ¿Habrá una continuación?

NF: Desafortunadamente no. Soy un gran fan de la película y creo que esa es la razón más poderosa para que nosotros realizáramos un nuevo SF Alpha. Desde que vimos la película nos quedamos con suficiente inspiración como para hacer nuestro trabajo mejor que nunca.

PSM: Un aspecto interesante sin duda. Esperamos que algún día salga una continuación, aunque de todas formas Street Fighter Alpha 3 es el techo de la serie.



▶ Mola ver como no se han olvidado de nuestro querido Guile para esta tercera entrega.

La nueva Generación...

En esta tercera entrega podremos manejar a viejos y nuevos personajes. Por ejemplo, Guile, es uno de los que más habiamos echado de menos en los anteriores Street Fighter, en esta tercera parte no se han olvidado de él, ni de Baldrog, Vega, etc.



INCUBADORA



Una reseña indispensable para todo adicto a los juegos.

La mejor fuente de actualidad indispensable para estar al día sobre los lanzamientos más importantes. Lo sabrás todo; fechas reales de salida, número de jugadores y los detalles más importantes sobre aquellos juegos que no estarán disponibles hasta los próximos meses.

INDICE







Y ADEMÁS...

SORTEAMOS:

15 RELOJES LORUS

15 JUEGOS COMPLETOS DE *T'AI FU*

4 PARES DE ZAPATOS KICKERS

ANALIZAMOS...

GEX: DEEP COVER GECKO

T'AI FU

RUGRATS

R-TYPE DELTA

Y MUCHOS MÁS...

Y CADA MES...

TRUCOS DE LOS MEJORES JUEGOS

BUZÓN MAX

Y SECCIÓN PLATINUM





CLUB MAX

TARJETA DE SOCIO,

CAMISETA DEL CLUB,

PACK CON REGALOS EXTRA,

CONCURSOS...



¡ 2 PÓSTERS GIGANTES DE REGALO !





Y ADHESIVOS

para tu consola



1 jugador 1x

Distribuidor Sony CE
Desarrollador Polyphony Magic
Fecha de salida Julio
Tipo Shoot 'em up

Omega Boost

Las guerras ya no son lo que eran, los enemigos se extienden a años luz de la tierra, más allá de donde cualquier hombre podría ir, más lejos de lo que nadie imaginaría. Pero el problema es que los aliens enemigos están desarrollando un arma interestelar para atacar desde años luz de distancia, de esta forma podrían destruir toda la tierra sin que ninguna nave pudiera darse cuenta. La primera prueba alienígena ha arrasado toda una ciudad, solo fueron necesarios unos segundos para darse cuenta que todo había sido destruido... Pero los humanos no están indefensos, todavía queda un arma capaz de luchar contra ellos, se trata de un prototipo muy avanzado de mech que ha sido desarrollado en el laboratorio y centro neurálgico militar llamado Omega Boost, la última esperanza de los seres humanos. ¿A que no adivinas quién va a ser el piloto?...

▶ Podréis disfrutar de algunas de las escenas más impresionantes que hayamos visto en una PlayStation. Desde las explosiones hasta los efectos de partículas. Una gozada.

Es increíble el nivel de detalle alcanzado por Poliphony, los creadores de Gran Turismo, ha quedado claro que saben hacer otras cosas que no sean juegos de coches.



▶ Su aspecto no engaña, es uno de los enemigos más duros de todo el juego. Ten mucho cuidado o dará buena cuenta de tu escudo con sus misiles.

Una vez te metas dentro del mech no habrá nadie capaz de pararte, pues a pesar de la debilidad de tu campo de fuerza cuentas con varios puntos a tu favor, el primero es la velocidad y agilidad que tiene el robot en el espacio, el segundo las tres armas con las que ha sido creado el mech. Un acelerador de partículas subatomicas, un lanza misiles con detección automática de objetivos y tu arma secreta, el



◄ Los misiles (los rayos verdes) una vez detectan el objetivo no fallan excepto si el enemigo tiene un campo protector. Si es así tendrás que ingeniártelas para desactivarlo.

último recurso de un buen guerrero, un campo de energía que te lanza propulsado a toda velocidad atravesando cualquier armadura, aunque como te hemos dicho solo es un recurso final que habrá que aprender a manejar.

Omega Boost constará de varios niveles que se dividen en 8 capítulos, tras los cuales accederemos a la última fase, el mayor problema radica en que si no terminamos un nivel completo del tirón no podremos salvar la partida como para continuar en el último punto, vamos como si se tratasen de misiones reales las cuales "evidentemente" no puedes saltarte para acceder directamente al jefe final. Este aspecto hará que a medida que avancemos vayamos aprendiendo a medir nuestros movimientos, salvaguardar energía para el ataque final o simplemente a memorizar algunos pasadizos laberínticos para no caer una y otra vez en la misma piedra.



◄ El nivel de detalle en algunos casos es espectacular. Propulsores, rayos tractores, cañones de partículas y un sinfín de detalles visuales que te dejarán de piedra.

El desarrollo de Omega Boost es bastante original en su planteamiento, pues en los clásicos Shoot'em up nuestro objetivo era destruir a una infinidad de navecitas molestas para enfrentarnos contra un gran jefe al final de cada fase, pues bien, en Omega Boost el objetivo es ir pasando por varios jefes tras los cuales habrá más y más jefes, eso si, cuando lleguemos a las fases críticas habrá retos que nos harán sudar la gota gorda, de esta forma el nivel de dificultad irá creciendo a medida que nuestras capacidades como piloto vayan mejorando.

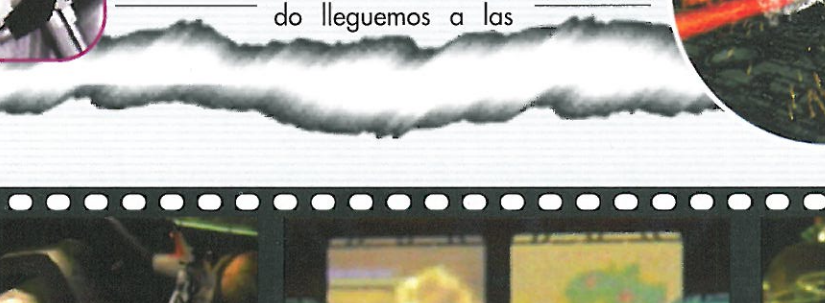


► Acción, explosiones, velocidad y las armas más mortíferas del universo unidas para conseguir la gran pasada del año, Omega Boost.

Cada jefe, al igual que en todos los juegos, tendrá sus pequeños puntos débiles que



▲ Las secuencias de video son una pasada, seguro que te quedarás tan alucinado como nosotros cuando lo vimos por primera vez.



► Algunos de los enemigos finales son extremadamente duros, sin embargo hay algunos que son realmente fáciles si aprendes sus puntos débiles.

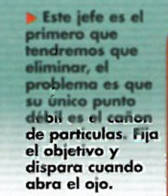




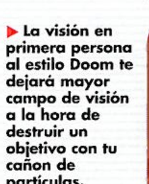
habrá que ir descubriendo, ningúno es invencible ni fácil de vencer si no prestamos atención a la hora de dirigir nuestros ataques. Algo realmente interesante es que algunos enemigos no se limitarán a disparar como locos; usarán su inteligencia artificial para adelantarse a nuestros movimientos.

▶ En el quinto nivel tendremos que meternos por unos túneles muy peligrosos. En ellos nos toparemos con este complicado enemigo final, si no esquivas su lasser estás perdido.

Por ejemplo, en la primera fase del juego tendremos que eliminar pequeñas naves, tras las cuales encontraremos el primer jefe, una nave o alien que está protegido por decenas de minas personales flotando a su alrededor, y por si fuera poco el único punto débil es el cañón de partículas desde el cual nos dispara. Claro está que este jefe solo es un subordinado y que tras eliminar a este pesado individuo habrá que acabar con toda una subestación especial.



▶ Este jefe es el primero que tendremos que eliminar, el problema es que su único punto débil es el cañon de partículas. Fija el objetivo y dispara cuando abra el ojo.





▶ La visión en primera persona al estilo Doom te dejará mayor campo de visión a la hora de destruir un objetivo con tu cañon de partículas.



▶ Nada mejor que un buen primer plano para admirar la potencia de un verdadero Mech de combate, a ver quien se atrave a dudar de ti...

▶ Las explosiones son de lo más espectaculares, ningún juego de PlayStation habia llegado a tal realismo en sus efectos visuales.





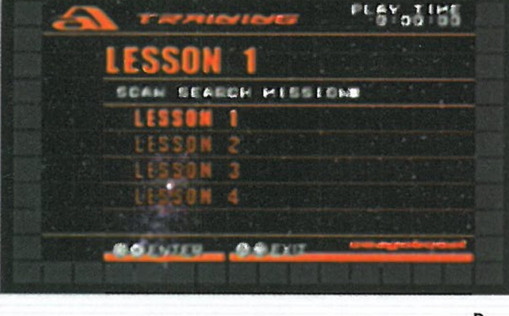


Un aspecto que nos ha gustando mucho es la increíble banda sonora que se ha realizado para cada uno de los niveles del juego, todo con calidad CD y con una marcha rockera que nos ha dejado alucinados, aunque lo más increíble son los gráficos, los efectos visuales y la gran rapidez a la que se desplazan las naves, sobretodo teniendo en cuenta que lo que hemos probado era una beta sin finalizar. Sospechamos que Omega Boost va a ser la gran pasada del año, dejando a juegos como R- type por los suelos y haciéndoles parecer enanitos sin ningún poder frente a este poderoso mech.



▶ En esta fase habrá que enfrentarse a estos topos mecánicos cuya única misión en la vida será la de aplastarnos con su propio cuerpo. Lo realmente interesante es el efecto de arena que han conseguido.





◀ Antes de subir al Mech es mejor que practiquéis un poco con los controles. Así aprenderéis a manejar el control con el L1 que ajusta la visión de forma automática sin acabar mareados.



▶ Así se juega en PSM, el rango "A" te dará acceso a la barra de ataque especial y te recuperará más vida que si sacas menos puntuación.

▶ Alucinante el nivel de detalle al que se puede llegar, hasta las balas tienen texturas ricas en detalles y colores. Verlo para creerlo.

1 jugador | 4x

Distribuidor Por confirmar
Desarrollador Square -Soft

Fecha de salida Ultimo trimestre 1999
Tipo Rol

Final Fantasy VIII

Cuando Square hace un juego...



▲ Gracias a las mejoras del motor gráfico podremos disfrutar de los escenarios más fantásticos que podamos imaginar . Tendríais que ver la increíble animación que se han currado losde Square para sólo un par de minutos.

Sabemos que muchos de vosotros estáis deseando tener en vuestras manos esta octava (y no última) parte de Final Fantasy, una de las pocas sagas cuyo principal aliciente es el de encontrar una historia nueva que no tenga nada que ver con el juego anterior. El hilo "conductor" entre cada uno de los episodios es que por lo general su protagonista es alguien que desconoce su pasado y que por una serie de circunstancias "casuales" se ve envuelto en la salvación de su planeta. De esta forma podríamos decir que la serie Final Fantasy centra la acción en un humano cuyo parecido con "El



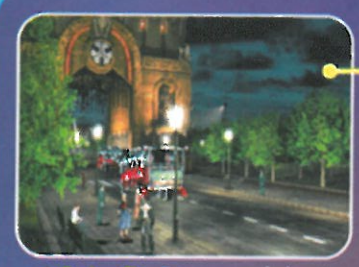
Rinoa está coladísmma por Squall, a medida que avance la historia sabremos más sobre esta enigmática doncella.

Gánate las Guardian Force





▲ Muchas veces tendrás que ganarte las invocaciones (Guardian Force) a puñetazo limpio.



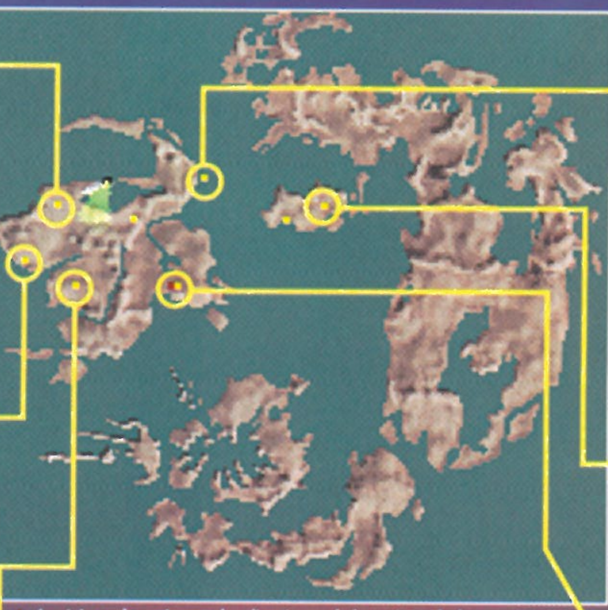
▲ Dering City. Esta es una de las ciudades más grandes de todo FFVIII. Squall luchará con Seifer.



▲ Base de Misiles. Una facción enemiga pretende destruir la escuela militar. Destrulye la base y asunto arreglado.



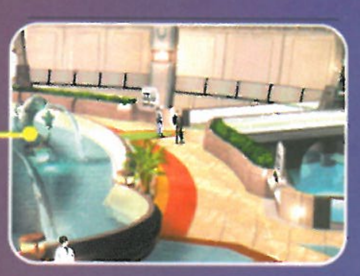
▲ Todavía no sabemos el propósito de esta enorme carcel, lo que si te aseguramos es que la escapada es de pelicula.



▲ Aquí tienes las primeras localizaciones de las seis ciudades más importantes de FFVIII. Está claro que hay muchas más, pero no te las vamos a desvelar porque le quitaríamos la gracia a éste estupendo juego.



▲ Doru. La ciudad donde tendrá lugar la primera misión real de FFVIII.



▲ Jardín Balam. Como miembro de Seed tu desarrollo militar se hará aquí. Al principio recibirás dos G.F.



▲ Timber. La ciudad del transporte por excelencia. De allí saldrán los principales trenes.

El Mundo de Final Fantasy VIII

Podremos visitar desde una base enemiga hasta una civilización perdida en las montañas, todo ello con la ayuda de los diferentes médios de comunicación (ya sabes, coches, trenes, naves supersónicas, etc). A medida que avancemos en la aventura iremos descubriendo nuevos emplazamientos, algunos de ellos ocultos o inaccesibles al igual que pasó con FF7.

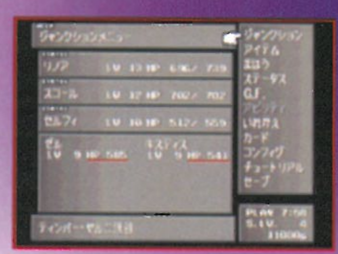
Campeón Eterno" del escritor Michael Moorcock es más que casual.

Hay muchos elementos nuevos en esta octava parte, el primero es la ausencia total de materias, ahora los Guardian Force serán los encargados de darnos "habilidades especiales", de esta forma a medida que nuestro G.F. vaya ganando habilidades podremos unir sus capacidades a las nuestras mediante el uso de las magias (¿raro eh?). Pues bien, para que os hagáis una idea, cuando un G.F. adquiere la habilidad de Aumentar Vida, si vamos al menú correspondiente, podremos unir un hechizo que hayamos robado (cuanto más fuerte sea mejor) a una de nuestras características, de esta forma si tenemos 1000 puntos de vida y unos 99 hechizos de Curación de nivel 3 podremos alcanzar unos 3100 / 3500 puntos de vida de forma instantánea. El problema consiste en que a medida que usemos los hechizos nuestra vida máxima irá reduciendo progresivamente, por esta razón lo más recomendable es unir nuestra vida a un hechizo de nivel 2 que no vayamos a usar inmediatamente, por lo general el más poderoso es el de resucitar (uno de los hechizos más difíciles de robar). Claro

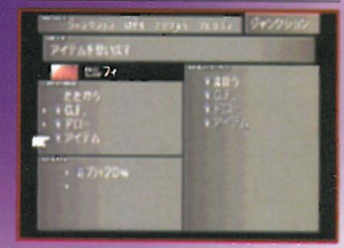
Guardian Force, ¿cómo funcionan?

Para que entendáis mejor como funcionan las Guardian Force os adjuntamos tres imágenes con las que entenderéis mejor como se unen las características de los G.F. a los personajes.

▲ Después de equipar el G.F. al personaje podrás unirr sus características especiales para aumentar la vida o la fuerza.



▲ La primera de las opciones servirá para ajustar las características de los personajes.



▲ Solo podrás usar 4 habilidades a la vez. Robar mágia, lanzar hechizo, G.F. y usar objeto son características móviles.



Este Tiranosaurius Rex es uno de los enemigos más sorprendentes. Lo podrás encontrar en la sala de entrenamiento, aunque si no tienes un par de G.F. más te vale que salgas por patas por que tiene 25000 puntos de vida. Por suerte para ti es dévil contra todos las mágias de paralizar, atontar, dormir y silencio, si se las lanzas todas no podrá hacerte ni un rasguño.

Como puedes ver en la imagen Squall está en un nivel crítico de vida, si lo dejas sin hacer nada durante unos segundos podrás lanzar su límite.



Ese círculo dorado del suelo sirve para guardar la partida. Al igual que en FF7 csi te encuentras uno significa que se va a producir un cambio de escena o que en la siguiente pantalla hay un jefe.

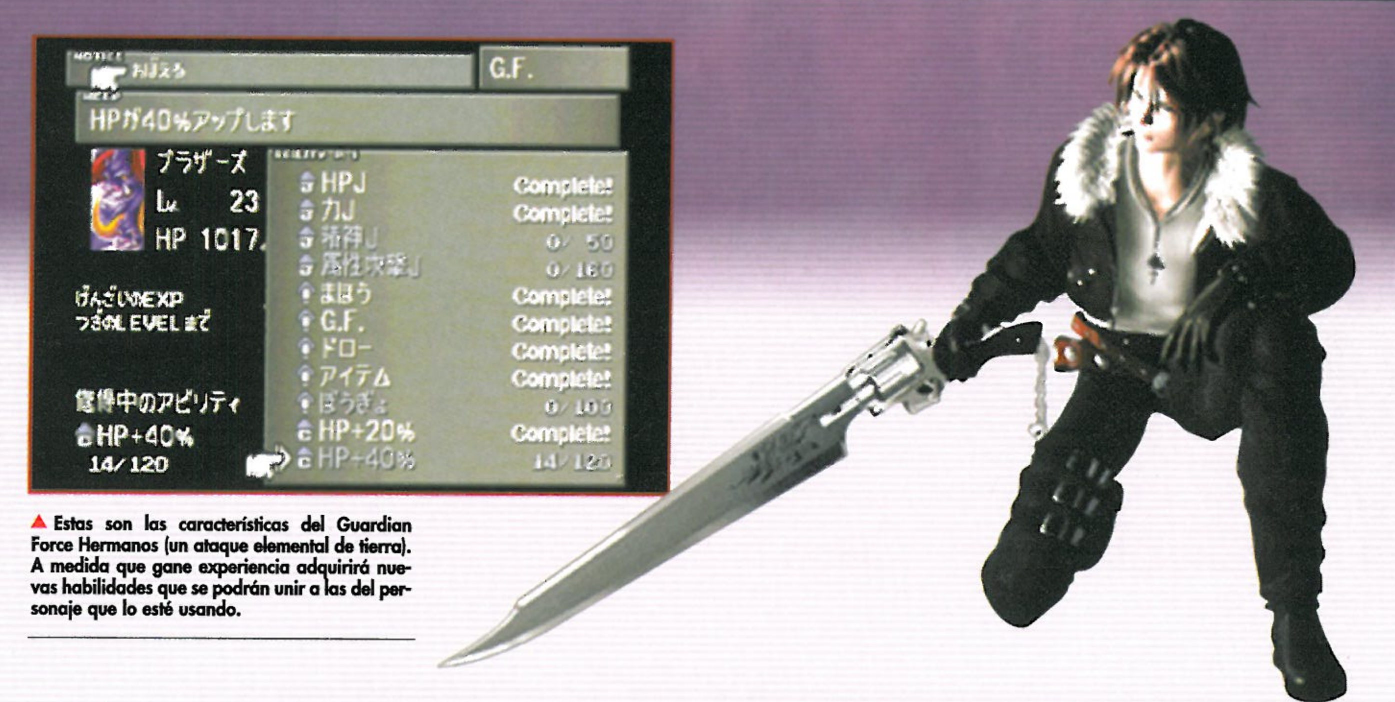
está que todo esto es un poco complicado, por esta razón FF8 dispone de dos auto-configuradores; el primero centrará la mejora en la fuerza y el segundo en la vida, aunque la verdad es que es mucho más divertido preparar a los personajes uno mismo.

Las habilidades de los G.F. dependen exclusivamente de las que deseemos mejorar, de esta manera si no tenemos cuidado y nos despistamos el G.F. se pondrá automáticamente a "mejorar" una habilidad que en esos momentos no nos es de utilidad, por esta razón es más que recomendable echar un vistazo de vez en cuando al estado de nuestros G.F.

Habrá dos formas básicas de adquirir los G.F. La primera es enfrentándose a ellos hasta que se rindan y decidan unirse a ti, al igual que sucede con Igfrid,el tercer G.F. de FF8, pues para conseguirlo hay que introducirse en unas cuevas cercanas a la base y luchar contra el hasta que su vida quede muy mermada. La segunda y más extraña de las formas es mediante el "robo", al igual que se haría



Squall, un soldado con un pasado muy oscuro. A medida que avancemos en esta aventura descubriremos nuevos e intrigantes detalles sobre su pasado.



▲ **Estas son las características del Guardian Force Hermanos (un ataque elemental de tierra). A medida que gane experiencia adquirirá nuevas habilidades que se podrán unir a las del personaje que lo esté usando.**

con un hechizo, del G.F. del enemigo, de esta forma conseguiremos muchísimas invocaciones, entre ellas la de Alejandro, la cual habrá que robársela a uno de los jefes más duros del segundo disco...

El mapa en el que nos moveremos en este FF8 es prácticamente del mismo tamaño que el de FF7, solo que esta vez tendremos muchos más lugares para visitar y que a su vez, cada uno de estos sitios son de dos a tres veces más grandes que los de su predecesor. Por esta razón tendremos que estar ojo avizor para no perder de vista los múltiples objetos ocultos. De esta forma podremos conseguir objetos para invocar a un Chocobo que lanzará un ataque de fuego o plumas de Fénix que cumplirán el mismo objetivo que la materia de FF7: nos resucitará al máximo de vida.

Una de las grandes novedades que tendrá este FF8 es que en algunas ocasiones podremos recibir experiencia al huir en un momento en concreto, ya sea por que estamos indefensos ante el ataque de muchos enemigos o por que estamos ante un enemigo demasiado fuerte (algo que queda patente cuando hay que enfrentarse contra algunos Tiranosaurios de 25000 puntos de vida por poner un ejemplo)

Una novedad curiosa de este FF8 es que ahora en algunas ocasiones si huimos de un enemigo mucho más fuerte que nosotros, o escapamos de una batalla casi perdida (algo poco usual pero perfectamente posible) ganaremos algo de experiencia.

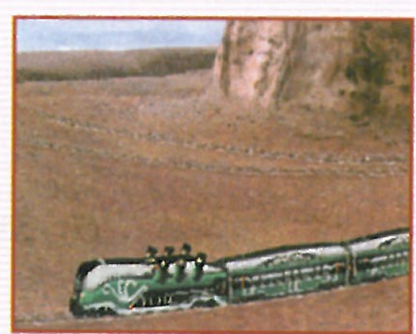
Una de las características más interesantes es el soporte para PocketStation con el que ha sido dotado, de esta forma podremos desarrollar vários mini juegos relacionados con FF8. El más curioso es uno en el que tendremos que manejar a un Chocobo a lo largo de várias catacumbas. De esta forma encontraremos cofres con G.F. ocultas, objetos especiales y un sinfin de horas delante de una pantalla de 32 por 32 pixels.

El apartado gráfico ha sido remodelado por completo, desde la desaparición de los "muñecajos" de FF7 que han sido sustituidos por gráficos casi idénticos a los de las batallas. De igual manera los vídeos de esta octava entrega gozan de una calidad no igualada por ningún otro juego.

Las ciudades de FF8 ahora son de tres a cuatro veces más grandes que en Final Fantasy 7 y para viajar entre ellas podremos alquilar un coche con el que desplazarnos libremente, pero al igual que en la vida real si no tenemos cuidado se nos quedará sin gasolina en medio de la nada. Si nos nos gustan los coches podremos movernos usando la red ferroviária un método muy rápido para cruzar las islas en cuestión de minutos.

¿Dínero?, no, para conseguirlo no bastará con pelearnos con los miles de monstruos que pueblan las tierras de FF8. Ahora tenemos un sueldo, como soldado de SeeD, de esta forma a medida que vayamos aprobando los diferentes exámenes nuestro sueldo irá en aumento.

Square ha realizado un estupendo trabajo con esta (hasta ahora) última entrega. A medida que se aproxime su lanzamiento en España os iremos adelantando más detalles de este magnífico y espléndido trabajo.



▲ **Cada vez falta menos para que podamos gozar de esta espléndida aventura que nos trae Square.**



▲ **Square no ha olvidado a los Chocobos para realizar esta octava entrega. Para montar en uno de ellos habrá que pagar una pequeña suma de dinero a un niño que aguarda en unos bosques circulares.**



▲ **Una nave con la habilidad de sobrevolar cualquier superficie. Seguro que con ella podríamos llegar hasta la luna...**

1 -2 jugador 1

Distribuidor Virgin
Desarrollador Capcom

Fecha de salida Junio-Julio
Tipo Beat' em up



Marvel Superheroes VS Street Fighter

Una correcta conversión de la recreativa

Las fuerzas del mal están dominando la tierra, nadie sabe que hacer, ni Ryu, Ken pueden contra tantos enemigos, por otro lado el Capitán América, Spiderman, Cíclope o La Masa tampoco pueden detener a las fuerzas del mal, por eso han decidido unir sus fuerzas y asi evitar que el mundo caiga sumido bajo una tupida niebla de dolor y oscuridad.

Muchos conoceréis los Xmen VS Street Fighter, Street Fighter's XII, etc, pues bien, para aquellos que no se cansan de disfrutar dándose de leches de la mano de los superheroes más famosos de los cómics de Marvel ha llegado este Marvel Superheroes VS Street Fighter, un título que está dispuesto a hacerse un puesto entre las grandes series Capcom de juegos de lucha en 2D. En la actualidad nadie puede negar que Capcom es la única que sabe hacer títulos de lucha a base de Sprites (no hay que olvidar que son los únicos que los hacen), tampoco se puede negar que en las recreativas muchas veces cuando traen un nuevo Street Fighter hay que esperar un buen rato para echarse un vicio de un par de minutos. Pues bien, el problema es que cuando una empresa convierte un título de una recreativa a una consola como la PlayStation suelen reducir la calidad gráfica por problemas de conversión. Lo bueno es que últimamente están aprendiendo a hacer mejores conversiones en las que suelen conseguir títulos de más calidad y jugabilidad que el original. Por suerte para todos este es uno de esos casos.



La característica más interesante de Marvel Superheroes es que al igual que la recreativa podremos cambiar de personaje en medio de la partida (si usamos el modo Cross Over), de esta manera la jugabilidad aumenta, por que tendremos que intercambiar a los personajes en medio de una lucha a muerte en la que solo podrá quedar uno.

Combos de más de 30 golpes, saltos a más de 10 metros de altura y caídas a toda velocidad en las que tendrás que calcular el momento justo en el que golpear (o quedarás desprotegido). Poderes ocultos, mutantes bestiales y un sin fin de golpes que te dejarán boquiabierto. El problema se presenta cuando uno ya es un usuario asiduo de la PlayStation y conoce de sobra los juegos que hace Capcom; pues la verdad es que no han añadido nada "realmente" innovador que no hayamos visto antes, simplemente son recopilaciones de las recopilaciones, nada más.

Por lo demás nada que destacar, muchos personajes (un total de 17 más otros que están ocultos), escenarios muy bien trabajados (los mejores de toda la serie "VS") y una jugabilidad que solo se disfruta si estás muy aburrido o si a tus amigos les gusta echar una partida con un buen título de lucha en 2D.



▲En el modo Hero Battle una vez elijas entre Marvel o SF, gana quien se quede sin luchadores.



▲Algunos efectos han sido mejorados para dar más vitalidad a los gráficos de siempre.



▲Nuestro compañero no falla, es una pena que solo en un modo del juego podamos intercambiar de personaje.



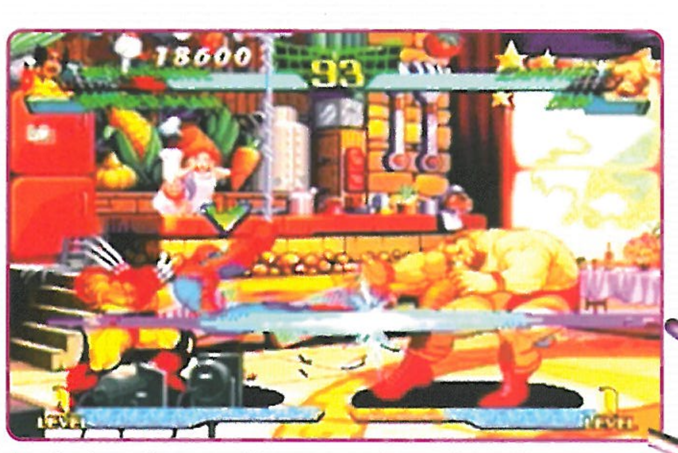
▲Wolverine y sus garras invencibles no pueden fallar, si no que se lo digan al pobre Zalgief.



▲Dos contra uno, eso si que es injusto. Al igual que en la recreativa podremos pedir la ayuda de nuestro compañero.



▲Nada mejor para quedarse con la peña que lanzar uno de los ataques especiales de nivel 3, si fallas lo lamentarás.



▲Aquí podemos observar a Spider Man en una de sus sutiles apariciones.



▲Mira la marca que deja Akuma tras haber recibido una paliza de 10 golpes.

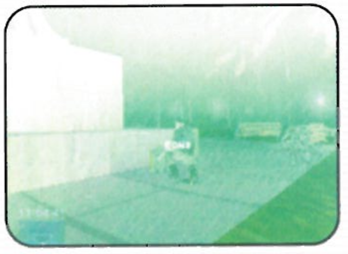


Syphon Filter

No es Metal Gear, es diferente



▲ La visión nocturna es muy útil si tienes el rifle.



▲ En algunas misiones tendrás que desactivar bombas químicas que supondrían tu muerte inmediata.

Una banda organizada de terroristas amenaza con lanzar la toxina química Syphon Filter sobre Washington D.C.. Ha sido llamado a la acción para averiguar y desbaratar sus planes antes de que sea demasiado tarde y la ciudad quede reducida a un pueblo fantasma.

Hay varios elementos importantes en Syphon Filter, aunque uno de los principales es que solo sabremos que hacer en cada misión a medida que avancemos en el nivel y nuestra compañera nos vaya comunicando por el radiotransmisor cuales son los objetivos de cada mapa. A su vez (y por si somos algo despistadillos) podremos ver su localización en un mapa que se generará a medida que avancemos por el nivel. Todo esto sirve para que cada una de las fases se divida en varios objetivos que habrá que cumplir para poder averiguar cuales son los planes de los terroristas y como pretenden llevarlos a cabo.

El desarrollo se parece en muchas ocasiones a Metal Gear Solid, aunque definitivamente podemos asegurar que solo se parece en que su protagonista también es un agente secreto. Otro elemento importante es que en Syphon Filter la trama se centra más en la acción pura. Por esta razón tendremos en nuestro poder cientos de armas para hacer nuestra vida más fácil a lo largo de los 14 mapas y 46 objetivos del juego, desde una pistola con silenciador (la



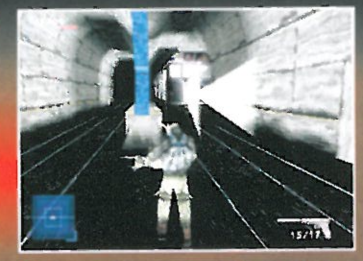
◄ Con el L1 apuntarás de forma automática a tus enemigos.

Terroristas

La acción de Siphon Filter se centra en muchos casos en la eliminación de algunos terroristas, algunos de ellos tienen habilidades especiales que les hacen invulnerables frente a algunos ataques.



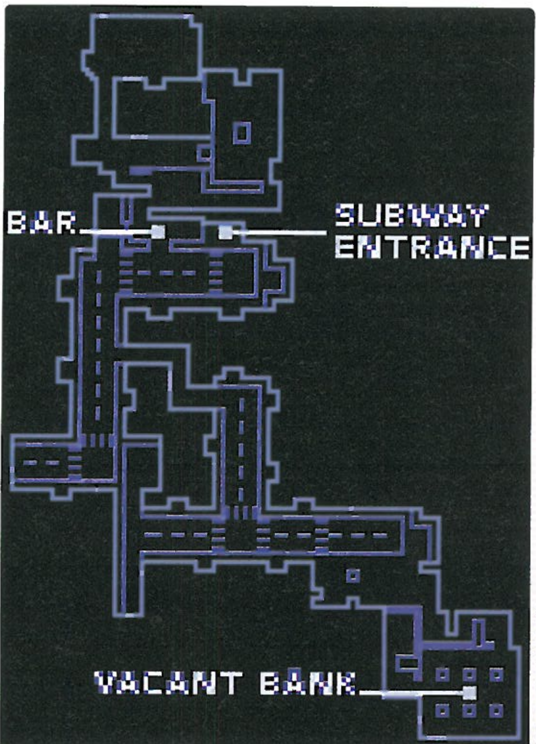
▲ Kravitch protege el ordenador de comunicaciones, elimínalo con un disparo y asunto arreglado.



▲ Aramov espera apostado en algún rincon de los túneles del metro, tendrás que ser muy rápido o te hará pupita.



▲ Girdeux está armado con un devastador lanzallamas, habrá que ser muy creativo para eliminarlo...



▲ El sistema automático de mapas es la herramienta más eficaz para localizar cada uno de los objetivos.

la guardia alta, evitando posibles bostezos al personal.

Está claro, el crimen no perdona, los terroristas no se detendrán ante nadie y la ciudad de Washington solo tiene una oportunidad para no quedar sumida en la mayor de las catástrofes, su única esperanza eres tú, Gabe Logan, un agente creado por 989 Studios y Sony que entrará de lleno en una historia de intriga de intriga y acción de la cual os contaremos más el próximo mes, no os lo perdáis por que estamos ante otro de los mejores juegos del año.

▶ Gabe Logan será el encargado de introducirnos en Syphon Filter, una aventura llena de acción y peligros.



▶ Al más puro estilo James Bond, eso si sin arrugársele los pantalones.. Lo más importante de Syphon Filter es la gran variedad de paisajes en los que la acción se desarrolla.

que tendremos al principio), una ametralladora, granadas, un rifle con mira óptica, una escopeta de doble cañón, etc. En algunas ocasiones tendremos que pensar bien qué arma usar contra cada enemigo o moriremos de forma irremediable.

Otra característica importante es que 989 Studios (los creadores del juego) han ideado un sistema que permite un manejo rápido y sencillo, de esta forma para apuntar a los enemigos si apretamos el L1 nuestro personaje se girará hacia el enemigo más cercano, tras lo cual podremos movernos con toda libertad mientras corremos, algo muy útil si no queremos convertirnos en un queso suizo con patas. Lo realmente importante de Syphon Filter es que los mapas son muy diversos, desde una zona helada hasta los grandes túneles del metro. De esta forma siempre habrá nuevos elementos a descubrir, al igual que nuevos peligros como coches ardiendo o suelos que se desploman bajo nuestros pies. Todos estos elementos hacen posible que el jugador se mantenga con

Variedad de misiones



▲ Aquí empezarás, en las calles de Washington DC.



▲ Encuentra el camino para entrar al metro lo más rápidamente posible.



▲ Una vez atrapado en el metro tu único objetivo será eliminar al jefe principal.



▲ Busca un camino entre las llamadaras, evita acabar como ellos.

No Fear Downhill Mountain Biking

Un simulador muy original.

Con el paso del tiempo los deportes clásicos han ido tomando un matiz más salvaje, desde el esquí pasando por "deportes" nuevos como el puenting o la escalada libre, está claro que la gente busca emociones fuertes y si eres una de esas personas este nuevo título de Codemasters tiene todas las posibilidades de convertirse en tu juego favorito.

Si os decimos "mountain bike" ¿qué pensáis?, ¿y si os hablásemos de un "city-biking"?, pues bien, en No Fear Downhill Mountain Biking tendremos que correr a toda velocidad a fuerza de pedal por los senderos más extraños del mundo. Desde una zona empinada en la que la carretera es algo inexistente hasta las zonas del desierto menos predecibles del mundo, todo esto sin olvidar algunas de las ciudades más emocionantes para un buen amante de la bici, San Francisco, la ciudad perfecta para los que quieren nuevas emociones.

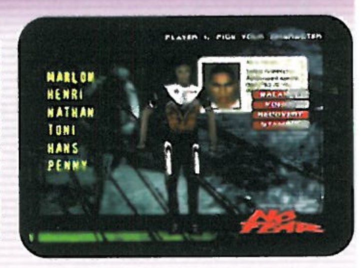
Dispondremos de cinco personajes a elegir, cada uno de ellos tiene sus características de resistencia, fuerza y velocidad. Una vez seleccionados entramos en el modo campeonato y ajustar nuestra bici para las características de cada pista, aunque si lo que buscáis es un modo "fácil" en el cual lo importante sea ganar y pasárselo bien, tu única misión será la de hacer que tu enemigo muerda el polvo y no pueda alcanzarte, aunque no te será nada fácil por que habrá miles de obstáculos (coches, piedras, arboles y arbustos) y un sinfín de problemas naturales, tales como la arena que hará que tus ruedas resbalen si no has preparado tu bici o las zonas encharcadas, en las cuales caerás irremediablemente si no aprendes a saltar. El apartado gráfico está enriquecido con el modo de alta resolución y por la gran calidad de los escenarios por los que tendremos que pedalear, de esta forma podremos correr por un pueblecito inglés, el desierto o las zonas más peligrosas del amazonas, todo ello con gran lujo de detalles gráficos que añaden mucho más realismo a todo el conjunto. A su vez, y por lo que hemos observado en la beta, habrá los típicos efectos de arena, agua o lluvia. La simulación es un apartado que está cobrando mucha fuerza en nuestra consola, esperaremos impacientes a que salga a la luz este prometedor título que a la vez de bonito es único en su género.



▲ Controla la barra de energía o no tendrás fuerzas para subir este tipo de cuestas.



▲ Los escenarios han sido recreados con todo tipo de detalles y efectos.



▲ Cada personaje tiene sus propias características de fureza o resistencia, todo depende de tu estilo.

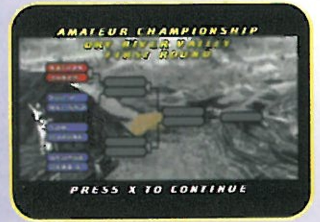
Entrando en materia



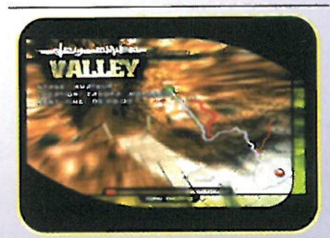
▲ Antes de nada elige a tu personaje, cada uno tiene sus puntos fuertes y débiles.



▲ Cuando estés preparado elige la zona en la que quieres participar.



▲ No te preocupes, tus enemigos no supondrán un gran problema si te haces con los controles.

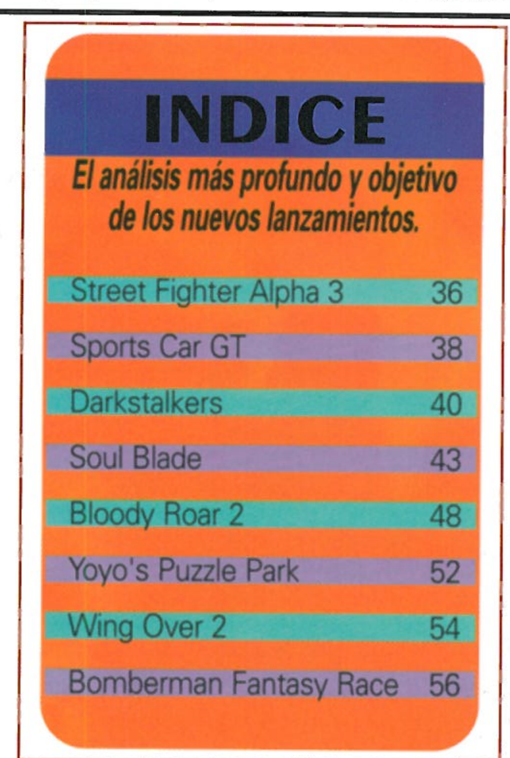


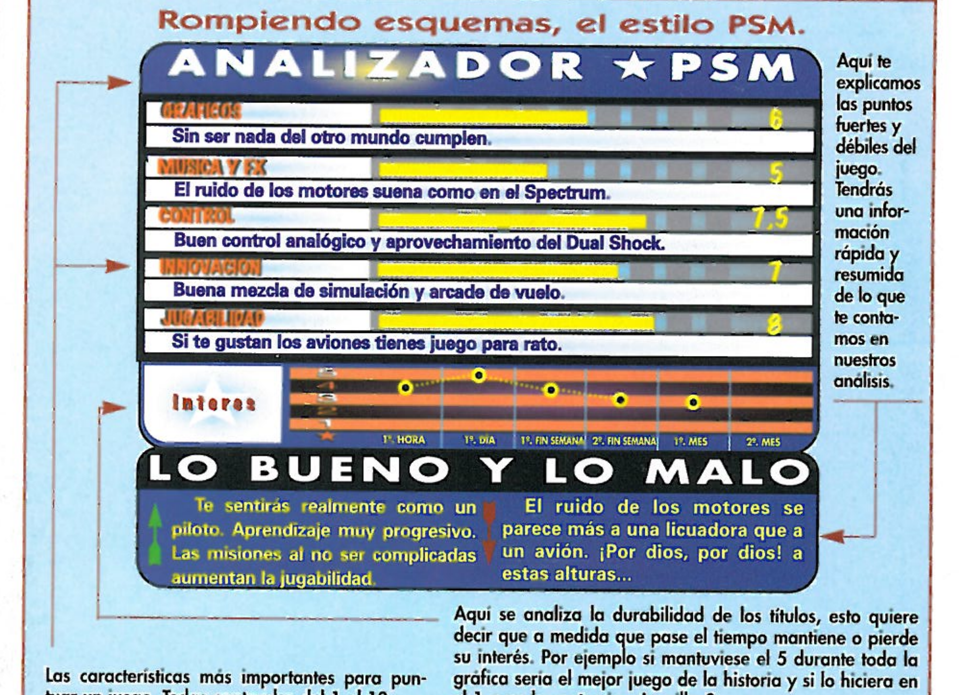
▲ Perfecto, espera a que se cargue la partida y prepárate.

No hay nada mejor que pasar un control a todos los juegos que están en el mercado para orientarte acerca de cuales merecen la pena y cuáles no. Los que aprueben podrán recibir el gran honor de formar parte de tu almacén personal de juegos; si no superan esta prueba mejor ni los mires.

Puedes estar totalmente seguro que los que no pasen el examen será por que no lo merecen y por el contrario las notas altas sólo estarán reservadas para aquellos juegos que forman parte de la élite de Playstation.

A EXAMEN





Aquí te explicamos las puntos fuertes y débiles del juego. Tendrás una información rápida y resumida de lo que te contamos en nuestros análisis.

Las características más importantes para puntuar un juego. Todas puntuadas del 1 al 10.

Aquí se analiza la durabilidad de los títulos, esto quiere decir que a medida que pase el tiempo mantiene o pierde su interés. Por ejemplo si mantuviese el 5 durante toda la gráfica sería el mejor juego de la historia y si lo hiciera en el 1 pues lo contrario. ¿Lo pillas?.

Como puntúa PSM

En PSM nos tomamos los análisis muy en serio, por esta razón hemos confeccionado esta tabla que te dará la información de la forma más clara y objetiva sobre calidad de los juegos. Si es malo suspende y aprobarán solo los que realmente lo merezcan.

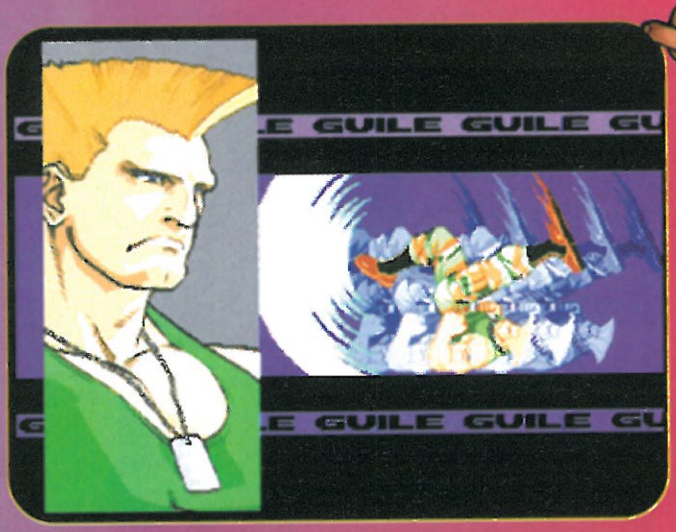
Qué significan nuestras puntuaciones

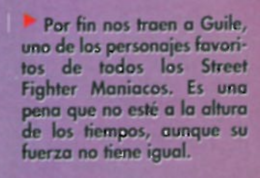
- **0 - 4,5** Suspenso, mejor ni mirarlo. Si te lo compras allá tú.
- **4,5 - 6** Aprobadillo, cógelo si te gusta mucho el género.
- **6 - 8** Seguro que no te decepcionará. Esta es la nota media más habitual y te garantiza encontrarte ante un programa de buena calidad.
- **8 - 9,9** Cuando un juego supera el ocho quiere decir que es sobresaliente y por lo tanto una compra obligada para todos, no puedes perdértelo.
- **10** Esta nota sólo será alcanzada por los juegos que escriban la historia de la PlayStation. No lo olvides el 10 es sólo para los más grandes.



Street Fighter alpha 3

El mejor de la serie




Por fin nos traen a Guile, uno de los personajes favoritos de todos los Street Fighter Maniacos. Es una pena que no esté a la altura de los tiempos, aunque su fuerza no tiene igual.

Las tiempos pasan, las tecnologías mejoran y a cada día que pasa nos es más difícil recordar con exactitud cómo eran los primeros juegos de las recreativas, épocas en las que los salones se llenaban de máquinas con el famoso Space Invaders o el Galaga. Poco a poco las tecnologías avanzaron y empezaron a aparecer las primeras máquinas a todo color, aunque la verdadera revolución gráfica fue la placa Callus que sacó Capcom, en ella nació Street Fighter, la saga con más EX, Plus, Alpha y Zero del mundo.

Street Fighter siempre se ha especializado en ofrecer un control fácil, combos intuitivos y sobre todo, gráficos de dibujo animado, su problema principal siempre fue "la historia", seguro que muchos de vosotros inventábais las historias de cada uno de los personajes mientras se disponían a echar cinco duros a la máquina para tener un Continue por si las moscas.

Pero centrémonos, estamos a las puertas del año 2000 y la gente de Capcom se ha puesto manos a la obra para dar a todos los fans de la serie un título lleno de calidad, ¿lo habrán conseguido?.

Nada más cargar el CD de Street Fighter Alpha 3 nos dimos cuenta que todo había cambiado, sobre todo el tiempo de carga, vamos que ya no da tiempo de ir a tomar algo mientras intentas acceder al menú principal. Aunque eso no es todo, los gráficos de los menús han sido modificados como en ningún otro juego de Capcom para darles un mayor estilo futurista; algo que se agradece pues todos los juegos anteriores de la saga se limitaban a unas opciones en modo texto muy sobrias y aburridas.


Por muy bueno que seas si te topas con él, mas vale que no pierdas el tiempo o te dará hasta en el carnet de conducir.



▲ Guile y su inconfundible golpe, eso sí con un aspecto totalmente nuevo al más puro estilo SF Alpha.

La novedad más importante es que se le ha dado un enfoque totalmente nuevo a los combos, magias y movimientos especiales dependiendo de la modalidad que elijamos, ya sea X-Sim, Z-Sim o V-Sim, cada una de ellas limitará los movimientos y los golpes. De esta forma, en el modo V-Sim apretando L1 y R1 lanzaremos el modo personalizado de combos, esto provocará la aparición de tres sombras que repetirán todo lo que hagamos mientras nos quede energía. El modo Z-Sim es el más parecido al clásico SF Alpha, en él iremos cargando la energía a base de golpes (dándolos o recibiéndolos) hasta que lleguemos al nivel 3, de esta forma y dependiendo de que botones pulsemos lanzaremos combos especiales de mayor o menor fuerza. El último es X-Sim, el modo más complicado y demoledor de los tres, con él podremos alcanzar combos de hasta 23 golpes, aunque no podrás lanzar combos de diferentes niveles y estarás más indefenso. Todos estos modos hacen posible que cada personaje tenga tres tipos de control totalmente diferentes, a lo cual hay que unirle que en algunos casos (como Chun-Li) el personaje aparecerá de una u otra forma, cambiando el aspecto y color de las magias.

El modo campeonato es la opción más interesante de SF Alpha 3, en el tendremos que ir adquiriendo experiencia y potenciadores (que nos permitirán bloquear en el aire, recargar el golpe especial antes, hacer más daño, etc) los cuales tendremos que repartir de forma inteligente para ganar cada uno de los combates. De esta misma forma, algunos enemigos solo podrán recibir daño si se les golpea con alguna de las habilidades especiales de un modo en concreto (X-Sim, V-Sim o Z-Sim), algo que habrá que aprender bien si lo que buscáis es conseguir el máximo de experiencia posible para abrir los diferentes modos secretos, estos son Team Battle, Survival Battle, Dramatic Battle o Final Battle. Para acceder a cada uno de ellos habrá que cumplir algunos requisitos, tales como terminar el juego en dificultad 7 o conseguir 48106 puntos de experiencia en el modo Campeonato.

Otra novedad interesante es que para este SF Alpha 3 se han incorporado algunos personajes nuevos como el ex-convicto Cody, o las hermanas Juli y Juni, todo ello sin olvidar a Karin Kanzuki o la extraña Mika. Los amantes del clásico SF podrán jugar con Vega, Fei Long o encontrar personajes ocultos como Guile o un Balrog Clásico. Todos estos personajes han sido renovados con combos y golpes finales totalmente nuevos, algo que agradeceréis los amantes de la saga.

El apartado gráfico ha sido cuidado al máximo, sobre todo los estupendos paisajes, en algunos de los cuales lloverá, caerán rayos, habrá viento, etc. Todo un sin fin de detalles que le dan un aspecto general realmente impresionante. De esta forma tanto los efectos de los combos como los de "estela" han pasado por un lavado de cara impresionante.

Por si fuera poco, el control ahora responde mucho mejor que en ningún otro SF de la saga, llegando a límites insospechados ya que si practicamos podremos seguir golpeando a nuestro contrincante mientras cae, lo cual le añade mucho más realismo (si es esto posible en un juego de lucha con dibujos animados) y diversión.

La última opción, la del PocketStation será muy interesante cuando salga este dispositivo a la venta, algo que todos en PSM esperamos impacientemente. De todas formas y para que os hagáis una idea, en los minijuegos de PocketStation podremos elegir a uno de los personajes para entrenarlo y hacer que gane puntos de experiencia o nuevos movimientos, lo que no sabemos es si será posible luchar uno contra otro mediante el puerto de infrarrojos que lleva el PocketStation.



▲ Solo si terminas el juego en determinadas condiciones podrás acceder a los modos secretos, la verdad es que vale la pena.



ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9
Tan buenos como siempre, los escenarios son fantásticos.	
MÚSICA Y FX	8,5
Bien cordinados y poco repetitivos.	
CONTROL	9
Bueno hasta límites insospechados.	
INNOVACIÓN	6,5
Modos secretos, Pocketstation y mucho más.	
JUGABILIDAD	9
Impactante y rápido, los tiempos de carga son inmediatos.	

Interes: 1ª HORA | 1º DIA | 1º FIN SEMANA | 2º FIN SEMANA | 1º MES | 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Nuevos y viejos jugadores. Soporte para PocketStation. Gráficos muy bien terminados. Tiempos de carga inmediatos.

▼ Al terminar todos los modos no volverás a tocarlo. Es "otro" Street Fighter.





Llega el campeonato GT



Los Porche son los vehículos mejor dotados para las pistas con muchas curvas.



Las condiciones en las que tienes que conducir tu deportivo pueden ser de lo más variopinto, desde lluvia, nieve, una noche cerrada o un amanecer.



Una vez adquirido el coche podremos dirigirnos al garaje para ajustarlo y hacerle una puesta a punto a corde a la pista en la que compitamos.

Esta es una modalidad de carreras poco conocida hasta ahora en nuestro país, aunque últimamente está tomando algo más de protagonismo. Evidentemente no cuenta con la popularidad de la F1 pero no por eso deja de ser espectacular. Este tipo de carreras se basa en coches de serie de alta gama (algo parecido al campeonato TOCA inglés) en los que dependiendo de su preparación compiten en las clases GTQ, GT3, GT2, o GT1. Así pues en carreras de este tipo podemos encontrarnos con los Porsche, BMW u otros menos conocidos aquí como son los Callaway, los Lister, Panoz o Saleen.

Sports Car GT se basa principalmente en las series GT americanas con lo que nos encontraremos un poco despistados acerca de las características de los coches en cuanto nos saquen de los Porsche o los BMW. Esto tampoco supone un mayor problema ya que en los menús del juego encontraremos todo lujo de detalles acerca de los vehículos, ya sea potencia, velocidad máxima etc. así como de la preparación a la que podremos someter a los mismos.

Corriendo que es gerundio

Puedes elegir el tipo de carrera en la que quieres participar seleccionando el modo Arcade o Season si es para un jugador o los modos Head to Head, Pace Car o Pink Slip, para dos jugadores, aparte del modo Time Trial muy recomendable para aprenderse los circuitos.

Modo Arcade

En este modo puedes seleccionar una carrera sin más complicaciones que comenzar a correr, empezarás con un BMW M3 en una carrera a tres vueltas en el circuito de Mosport Park. También puedes configurar la carrera a tu gusto, eligiendo coches que ya tengas guardados de otros campeonatos, pistas y longitud de la prueba.

Modo Season

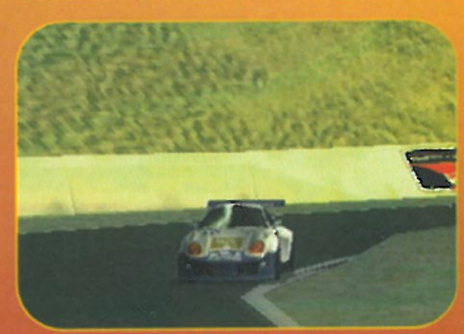
Aquí es donde está la salsa del juego. Se trata de completar una temporada entera participando en todas las pruebas del campeonato. Comenzarás en la clase GTQ que es la de clasificación, con un presupuesto inicial de 50.000 $ para comprar un coche. Fíjate en las características de cada uno y elige el que mejor se adapte a tus preferencias. En el menú encontrarás las opciones de preparación del coche a las que podrás acceder a medida que vayas ganando pruebas y por lo tanto dinero. Al principio la tarea es bastante dura, pero a medida que vas avanzando los premios son más jugosos y por supuesto la dificultad mas alta. Una vez finalices las series GTQ, tendrás la opción de participar en las GT3 y sucesivamente en las GT2, GT1 y la especial GT1 París. Si consigues finalizar primero en cada serie recibirás un coche nuevo y más potente, así que aplícate el cuento.

Las opciones de preparación del coche son varias:

Brakes (Frenos): Aquí puedes mejorar los frenos



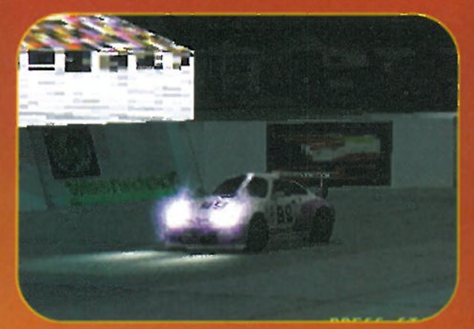
Es una verdadera pena que se les olvidara poner las líneas discontinuas de la carretera, esto acabaría de darle más realismo.



Los escenarios engañan y su diseño es algo confuso. Seguro que al principio te das algún que otro golpe al tomar una curva.



En Sports Car GT podremos disfrutar de algunos de los vehículos más caros del mundo.



Los efectos de iluminación son muy realistas, es una pena que para verlos bien tengamos que esperar al modo repetición.

en varios niveles, repartir frenada y montar pinzas y discos de mayor calidad; muy importante para las apuradas de frenada a la entrada de las curvas.

Suspensión: Puedes comprar cada vez mejores amortiguadores y luego en la opción Tunning ajustarlos en altura y dureza.

Exhaust (Tubo de escape): Cuanto mejor respire el coche más andará y más potencia tendrá. Esto es como lo de poner tubarros a las motos, pero a lo bestia.

Engine (Motor): La preparación del motor es fundamental para conseguir el mejor rendimiento del coche. Las opciones que encontrarás aquí, van desde el esmerilado de válvulas hasta las más caras como son la instalación del chip especial de encendido o un intercooler para los motores turbo. Es bueno combinar las mejoras del motor con las de escape.

Gearbox (Caja de cambios): Mejora las relaciones de cambio comprando cajas cada vez mejores y ajustándolas después en Tunning para que te ofrezcan mayor potencia (aceleración) o velocidad punta dependiendo del circuito.

Aero Kit (Alerones): Fundamentales para conseguir que el coche se agarre al asfalto a altas velocidades. En el modo Tunning si los configuras para que tengan un mayor efecto suelo, perderás velocidad pero ganarás agarre en las curvas; si lo haces al contrario ganarás en velocidad pero bajará el agarre, lógico ¿no?.

Tires (Ruedas): Podrás mejorar el equipamiento de ruedas de tu coche adquiriendo cada vez mejores packs que incluyen neumáticos de seco blandos, medios y duros y de agua, imprescindibles para las carreras en mojado. De una buena elección de las gomas depende el éxito de una carrera, que lo sepas torpedo.

No es un sistema de preparaciones tan exacto y con tanto lujo de detalles como el de Gran Turismo, pero en cambio resulta más sencillo de usar.

Modo dos jugadores

Se divide en tres modalidades de carreras a pantalla partida:

Head to Head: La típica carrera uno contra otro en la que lo único importante es quedar por delante del contrario.

Pace Car: Además de batir a tu oponente humano, tendrás que vencer a un coche manejado por el ordenador. Este es un modo que demuestra las limitaciones del programa, ya que en lugar de correr contra la parrilla completa sólo lo haces contra uno de los coches por problemas de programación al meter todos los coches en las dos pantallas partidas (es nuestra opinión).

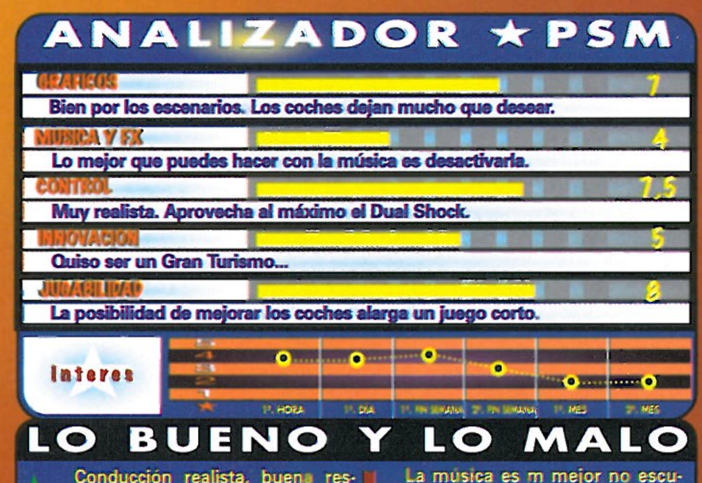
Pink Slip: Apuéstate uno de los coches de tu tarjeta de memoria contra los de un colega. El que gane se lleva todo. Animo valiente.

Un dato curioso con respecto a lo de coger coches de otras tarjetas de memoria es que en la opción Carbon Copy puedes comprar el coche de algún amiguete con un descuentillo sobre el precio de concesionario, introduciendo las dos tarjetas de memoria a la vez; vamos como si fueras uno de esos amables y avispados vendedores de coches de segunda mano.

En general es un juego que pudo haber sido algo más de lo que es. Gráficamente no está mal, aunque los coches pierden mucha calidad de como los ves en el menú de comprar a cuando están en la pista. Buenos efectos de luz, manejo de los coches sencillo y buen uso del dual shock. La inteligencia artificial de los contrarios es bastante buena, te harán la vida imposible cuando intentes adelantarles y pondrán a prueba tus nervios cuando los tengas detrás ya que aprovecharán el mínimo despiste para pasarte por encima o darte toques; por cierto los desperfectos que se producen en los coches cuando chocan se limitan a unos cuantos trocitos poligonales que salen volando por los aires y a un humillo sospechoso que sale del motor, nada más. La música que acompaña las carreras es repetitiva y chapucera, mas bien parece hecha por un tío practicando con un sampler a ver que ritmos descubre; de verdad es nefasta, mejor desactívala y quédate sólo con el sonido de los coches que, aunque no es ninguna maravilla, raya menos que el ruido que han intentado colarnos como música. Para finalizar diremos que dado el alto nivel que tienen hoy día los juegos de carreras en la PlayStation, Sports Car GT queda por detrás de otros títulos que sí han sacado mayor partido a las posibilidades de la gris.



El indicador verde se iluminará a medida que nuestros perseguidores se acerquen, una buena ayuda teniendo en cuenta que no dispondremos de retrovisor.



PUNTUACIÓN FINAL: 6,3

1 a 2 jugadores | 1x CD | Distribuidor Virgin | Desarrollador Capcom | Fecha de salida Disponible | Tipo Beat' em up



A la tercera no va la vencida



Realmente si hay algo que tiene este juego es buenos dibujos, aunque la verdad es que para los movimientos han limitado mucho los frames.



En el torneo podrás ir ganando fuerza y vidas, si consigues sobrevivir...



¿Color?, ve preparándote para un frío invierno por que las magias de algunos personajes te dejarán helado.



El modo de práctica es un buen paso para averiguar nuevos combos.

Las peores pesadillas del mundo vuelven a tomar las calles, hombres lobo, zombis con guitarras eléctricas y las hordas más peligrosas de vampiros lucharán para dominar la dimensión oscura, uno de los confines más tenebrosos y ocultos del universo. Por esta razón tu serás el encargado de llevar a la gloria una de las muchas criaturas que pueblan esta dimensión para que luche contra un nuevo mal, Jedah, el creador del submundo en el que te encuentras.

La serie Darkstalkers no necesita presentaciones, todos sabemos que hace un par de años Capcom decidió dar un nuevo enfoque a sus juegos de lucha en 2D con personajes al más puro estilo de un buen cómic, y la verdad es que lo consiguieron, gráficos de ensueño, movimientos alucinantes y un sin fin de enemigos y movimientos que salían fuera de toda norma.

La momia siempre ha sido uno de los personajes más duros y difíciles de manejar, sobretodo porque tiene años de experiencia.



Una de las opciones más curiosas de este Darkstalker 3 es que podremos colorear los personajes.



No hay nada como saber quitarse de encima a un zombi nocturno que no saber tener las manos quietas.

Pues bien, los tiempos pasan y ya nos hacemos mayores, al igual que este tipo de juegos, Darkstalkers 3 en su tercera parte no va a conseguir mucho más que su predecesor, excepto si eres un verdadero fan de la serie.

Entre las nuevas opciones que se incluyen en esta tercera parte contamos con un modo de "personalización" en el que podremos elegir uno de nuestros personajes favoritos para ajustarlos a nuestro gusto. De esta forma cambiaremos el pelo del hombre lobo a un amarillo heavy y le podremos poner unos pantalones rositas a juego, vamos al igual que haríamos con una Barbie. Pero esto no es todo, por que dispondremos de un modo en el que "desarrollar" a nuestro personaje para que consiga más fuerza, vida y resistencia.

Para esta tercera entrega se han añadido nuevos personajes, tales como la sorprendente Caperucita que en vez de llevar un pastelito en la cesta va preparada con luna ametralladora y las granadas más devastadoras que se pueden comprar en un todo a 100 armamentístico. Por lo demás solo un par de nuevos enemigos que no ofrecen nada nuevo al género, ni siquiera algo tan original como las opciones que Capcom ha incorporado a su Street Fighter Alpha 3, y por si fuera poco nada de soporte para el futuro PocketStation.

La inteligencia de los enemigos al igual que en muchos juegos de lucha se basa únicamente en la "lectura" de tus movimientos, de esta forma en los modos difíciles predecirán todos tus movimientos con años luz de antelación y si el nivel de dificultad es bajo se limitarán a tener momentos de lapsus en los que se quedarán como tontos sin atacar o defender su posición.

El peor aspecto de esta tercera entrega es que, a pesar de haber pasado tanto tiempo desde la primera parte, los creadores no han puesto todo su empeño a la hora de crear nuevas y mejores animaciones o magias, ni siquiera se ha añadido algún efecto de iluminación. Por desgracia, lo único interesante es que a medida que acumulemos energía (dando golpes o recibiéndolos) podremos activar un modo especial que activará la habilidad de cada uno de los personajes, como por ejemplo Morrigan que llamará a su su doble en forma de reflejo que repetirá exactamente las mismas acciones que su señora, de esta forma podremos rodear a nuestro enemigo para meterle combos de más de 15 golpes.

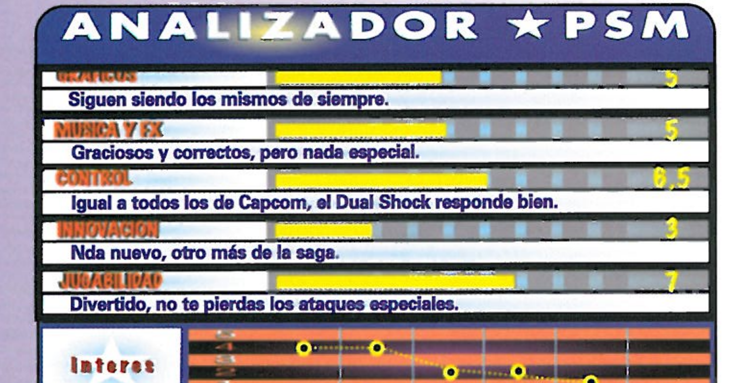
Está claro que los juegos de lucha 2D están muriendo, cada vez son menos y peores (con algunas excepciones), aunque el aspecto que está haciendo esto posible es que Capcom todavía no se ha dado cuenta que la gente no solo necesita más modos de juego, quieren gráficos nuevos y nuevas ideas a la hora de atacar.



▲ A medida que ganemos iremos abriendo nuevas imágenes de la galeria, aunque si tienes un PC podrás verlas todas de un tirón.



▲ Desde que esta caperucita roja apareció en el juego todos los lobos se fueron de vacaciones, se cansaron de escuchar.





▲ Y el vencedor por KO es el increíble hombre de los niveles.

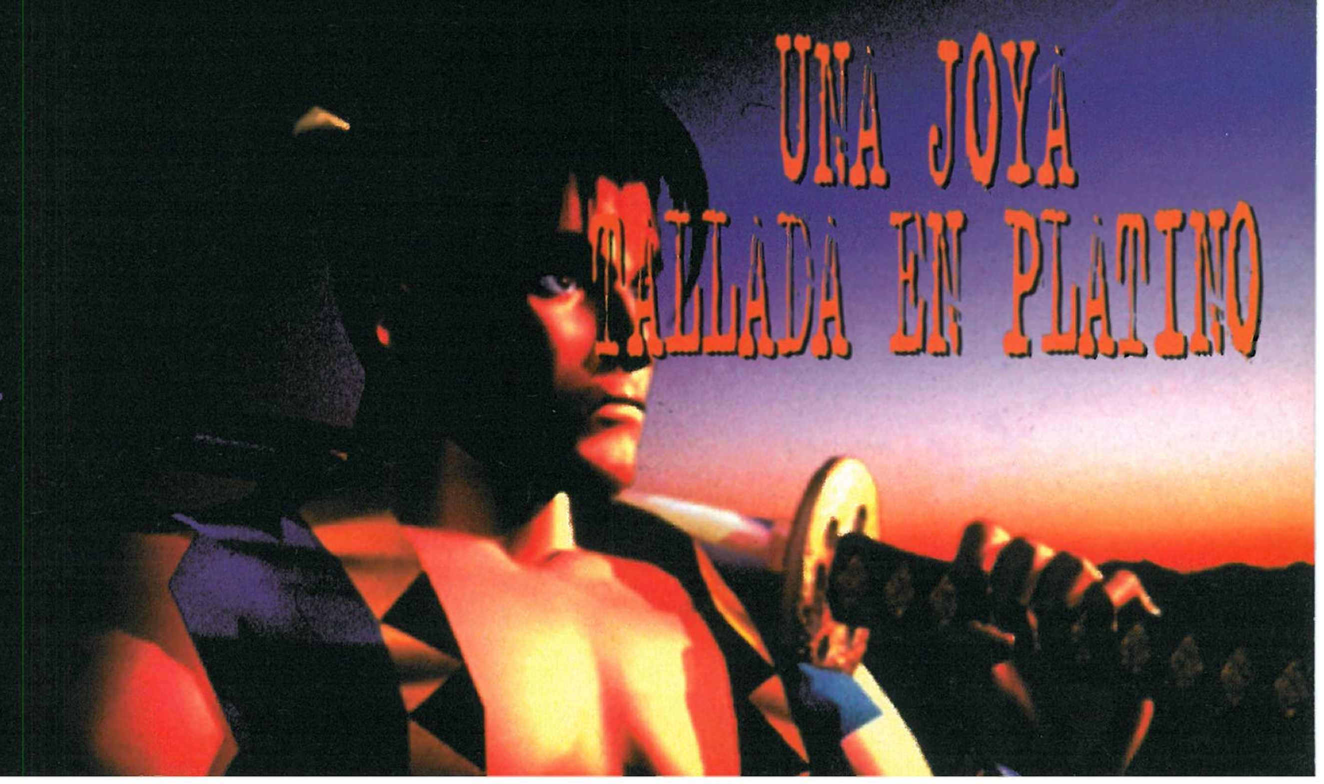
LO BUENO Y LO MALO

Divertido y fácil de jugar.
El modo original en el que puedes diseñar los personajes.

Poco innovador y falto de ideas nuevas. Dejemoslo claro: para juegos de lucha en 2D ya está Street Fighter.







UNA JOYA TALLADA EN PLATINO





▲ Los efectos de las armas están a la altura del nivel gráfico de todo el juego.

Platinum es la denominación que reciben los juegos cuando vuelven a ser reeditados debido al éxito obtenido desde su aparición, beneficiándose además de una rebaja de casi la mitad sobre su precio de lanzamiento. En esta ocasión estamos ante un juego que se merece ese nombre por partida doble, porque pertenece a esa serie y porque es en realidad una joya con un valor tan alto como el platino.

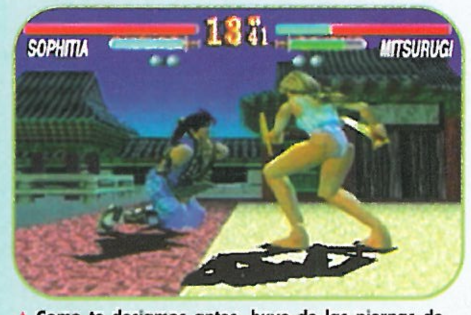
Y es que cuando hablamos de Soul Blade no tenemos más remedio que deshacernos en elogios. Es bonito, es espectacular, es jugable, es adictivo, es grande, es...es la leche!

Cuando salió a la venta nadie se creía que una conversión de una recreativa pudiera ser tan buena, incluso mejor que ésta ya que añade el modo Edge Master que es por sí solo otro juego dentro del mismo y lo que hace de Soul Blade un juego de lucha diferente a todos; incluso hoy en día cuando lleva bastante tiempo en la calle seguimos creyendo que no hay otro como él.

Battle Arena Toshinden fue el primer Beat'em up en introducir armas pero no jugaban un papel tan importante como en Soul Blade, donde hay ocasiones en las que el resultado final de un combate puede depender del arma que hayas escogido. Los personajes son auténticos maestros en el manejo de éstas, los movimientos y los combos que son capaces de hacer con ellas son espectaculares y de una belleza tal que más de una vez te quedarás embelesado viendo la repetición de la última serie de golpes (incluso cuando te los han dado a ti). El tamaño de los luchadores es enorme, su control y su movilidad por el escenario es total, además fue el primer juego en incluir la posibilidad de esquivar los ataques con pasos laterales, cualidad ésta muy importante ya que te permite, aparte de esquivar el ataque de tu oponente, contraatacarle aprovechando ese momento de despiste.



▲ En algunas ocasiones estar entre las piernas de una mujer puede ser perjudicial para la salud



▲ Como te deciamos antes, huye de las piernas de ésta mujer.



▲ Al final Mitsurugi y su espada demuestran que pueden ser más rápidos que un rifle.



▲ Estas son las ochenta armas que puedes encontrar en el juego. Nos lo hemos currado ¿eh?



▲ Prepárate para el combate final contra el pirata Cervantes y su reencarnación inmortal.



▲ La banda sonora que más nos gusta es la Arrange Version, o lo que es lo mismo, con arreglos de orquesta.



▲ Seung Mina es una de las luchadoras más rápidas de todo el juego.



▲ Cuidado con ese corte. Esto es lo que se llama un Critical Edge, una serie de golpes imparables. Lo llevas claro...



▲ Efectos de luz como estos sólo se ven en los grandes títulos. No te quepa la menor duda de que éste lo es.



▲ Siegfried con la espada Soul Edge será capaz de hacer harakiris en menos que canta un gallo.

DOS JUEGOS EN UNO

A los consabidos modos Versus, Arcade, Team Battle, Survival, Time Attack y Practice, se añade un modo aventura llamado Edge Master Mode que, como te comentábamos unos párrafos mas arriba, es otro juego dentro del mismo. Aquí debes seleccionar un personaje para que recorra el mundo en busca de la diabólica espada Soul Edge. Una vez seleccionado el personaje asistirás a una presentación del mismo en el que se cuenta su historia y los motivos que tiene para ir tras la pista de la superespada. Ya metidos en el ajo tendremos que ir superando a todos los adversarios que encontremos en nuestro viaje a través de los cinco continentes pero de una manera un tanto especial. En este modo no nos servirá liarnos a aporrear los botones y curtir a espadazos a los enemigos sino que tendremos que eliminarlos según nos explica el libro y con unas condiciones especiales. Por ejemplo hay ocasiones en las que tendremos que deshacernos de ellos a base de golpearlos cuando están en el aire, o sacarlos del ring, o tumbarlos a base de llaves, con la dificultad añadida de que si no es de la manera que se te indica no conseguirás reducir sus barras de energía por muchos otros golpes que les des. Hay ocasiones en las que tendrás que eliminarlos en un tiempo límite, otras con tu barra de energía al mínimo y otras en las que has sido envenenado y tienes que darte prisa en acabar con tu contrincante porque tu barra de energía va disminuyendo, aunque no te den golpes, por el efecto del veneno. Una vez superado el reto serás premiado con una nueva arma mejorada con poderes para ayudarte a superar el siguiente combate. A medida que avances irás encontrando hasta un total de 7 armas, cada una con sus características, hasta llegar al desafío final que es el enfrentamiento con el demonio Soul Edge. Una vez le hayas derrotado volverás al mapa donde tendrás que encontrar la octava arma, también llamada arma final. Esta se encuentra perdida por el mapa y sólo la encontrarás cuando venzas en el escenario donde creas que se encuentra. Esto puede ser un poco complicado, pero no te preocupes porque en estas mismas páginas te explicamos como conseguirla de un modo mas o menos fácil.

PERSONAJES OCULTOS

Todos los personajes ocultos, pues eso, se encuentran ocultos y no aparecen junto a los demás luchadores. Una vez los hayas conseguido, para seleccionarlos deberás ir a la izquierda de Hwang como si te salieras de la pantalla y allí aparecerán en forma de interrogación con su correspondiente nombre debajo.

SIEGFRIEED



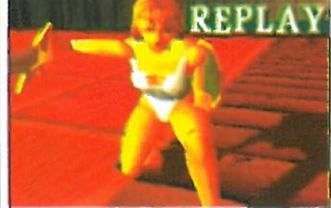


Este personaje es de los más fuertes y salvajes del juego. Es una versión de Siegfried pero con una flamante armadura de color granate y negro y armado con la poderosa espada Soul Edge.

Te garantizamos una cosa: golpe que dé, familia de luto. Es una mala bestia el tío. Para conseguirlo acaba el modo Edge Master jugando con Siegfried y consigue las 8 armas.

SOPHITIA





Esta es la versión Sophitia mas atrevida ya que en lugar de armadura luce un bonito bañador blanco (una pena que en aquella época no se hubieran inventado todavía los tangas, que le vamos a hacer)

Para conseguirla te lo tendrás que currar ya que debes acabar el modo Edge Master con todos los personajes y conseguir todas las armas.

SOPHITIA





Es la misma Sophitia pero en lugar de la armadura lleva una blusa y una minifalda.

Para conseguirla debes finalizar el modo Edge Master jugando con ella y consiguiendo las 8 armas.

HAN MYONG





Este es el "viejo" de Seung Mi Na. Machista como ninguno y con más mala leche que un yogur. Para conseguirlo, acaba el modo Arcade con Hwang y Seung Mi Na dos veces, cada una con un final distinto.

SOULEDGE





Este tipejo va mas "quemao" que el coche de un taxista, vamos que va que echa fuego. Es la reencarnación inmortal de Cervantes de León y para conseguirlo deberás finalizar el modo Arcade con todos los personajes.

ARMAS Y PERSONAJES EXTRAS

Consiguiendo las 8 armas de todos los personajes obtendrás un total de 80, y dos nuevas opciones: Una de ellas es que podrás usar las nuevas armas a tu antojo en el resto de modos del juego, lo que es una gozada porque podrás machacar con ataques salvajes a tus adversarios. La otra es que conseguirás uno de los personajes ocultos del juego: Sophitia!!, que no es otra que nuestra guapa luchadora griega vistiendo un bañador en lugar de su habitual armadura. Sugerente ¿No? Los otros dos personajes ocultos son Sophitia! y Siegfried! que los conseguirás finalizando el modo Edge Master con cada uno de ellos (claro, es evidente que si finalizas el Edge Master con todos los personajes consigues los tres, pero te lo decimos por si te apetece ir descubriéndolos poco a poco sin tener que acabártelo del tirón)

En cuanto al modo Arcade hay que decir que también oculta un personaje secreto que no es otro que el terrible Soul Edge. La manera de hacerse con él es terminando el modo Arcade con todos los luchadores; una vez lo hayas hecho, al ir a la pantalla del principio, ésta habrá cambiado y en lugar de aparecer el logo del juego, te encontrarás con una pantalla en la que aparecen todos los luchadores; cuando vayas al modo arcade encontrarás a Soul Edge entre Mitsurugi y Siegfried. El último personaje secreto que nos queda por descubrirte es Han Myong, el padre de Seung Mi Na. Para conseguirlo debes finalizar el modo Arcade con Hwang y Seung



▲ **Esto es acabar por la vía rápida. Echa a tu contrincante del Ring y a otra cosa mariposa.**

Mi Na y ver sus finales. Una vez hecho esto vuelve a finalizar el juego con estos mismos personajes pero en lugar de ver otra vez sus finales normales, utiliza el truco que encontrarás en estas páginas para ver los finales especiales de los personajes y así poder contar con el "abuelo" entre tus filas.

MUSICA MAESTRO

El apartado musical de Soul Blade es uno de los mejores que hemos visto jamás en un videojuego. Las melodías son de esas que te harán ir por la calle tarareándolas mentalmente y no conseguirás quitártelas de la cabeza. Son auténticas piezas maestras que consiguen crear el ambiente perfecto para cada escenario y que te meten de lleno en la acción de cada combate. En otros juegos no damos mucha importancia al modo Test de la música, pero en este te podemos asegurar que nos hemos tirado más de una hora escuchándolas. Te recomendamos que te des una vuelta por el apartado BGM option del menú Options y hagas lo mismo que nosotros, alucinarás en colores y en estéreo. En este modo encontrarás un apartado que se llama BGM Select; entra en él y encontrarás tres opciones de música a seleccionar: La del juego original de la recreativa, Arrange, que quiere decir versión con arreglos orquestales (esta es la más alucinante y la que te recomendamos) y la Khan super session que debe ser una especie de remix que se ha currado algún DJ "japo" de esos que son muy famosos en su tierra. La que elijas será la banda sonora que te acompañe durante todo el juego. ¡Genial!

Gráficos geniales, efectos de luz de ensueño (no te pierdas el brillo de las espadas cuando chocan entre ellas), luchadores de un tamaño descomunal, movimiento 3D total por los escenarios (incluso puedes echar al contrario de éstos), variedad de modos de juego (el modo Edge Master duplica la jugabilidad de éste título), sonido con calidad CD y una música que no olvidarás (sobre todo el tema de las gaitas que suena en la lucha contra Cervantes de León). Con todos estos ingredientes podemos asegurar, sin temor a equivocarnos, que estamos ante uno de los mejores juegos de lucha de todos los tiempos (superando en algunos aspectos incluso al mismísimo Tekken 3) y encima ahora está disponible por cuatro duros en la gama Platinum, si no lo tienes ya es porque no quieres o no perteneces a este mundo.

ARMAS

Estas son las 80 armas del juego. Cada una cuenta con sus propias ventajas y desventajas. La final de cada luchador es la que tienes resaltada en estas imágenes. La manera más fácil para conseguirla es la siguiente: Una vez acabes en el modo Edge Master con Souledge volverás al mapa, te encontrarás sobre España. Selecciona la opción Save y guarda la partida por lo que pueda pasar. Una vez hecho esto selecciona la opción Move y tu personaje se dirigirá automáticamente hacia donde se encuentra el arma final. No se te ocurra moverte al azar por el mapa porque lo mas seguro es que le pierdas la pista al arma y te tires un buen rato buscándola. Si consigues vencer al enemigo te harás con el arma final, si no, tu luchador caerá de rodillas en el mapa desesperado por no haberla encontrado. En ese caso tienes dos opciones: vuelve a cargar el juego con la opción load o dirígete al episodio anterior al que habías luchado antes y allí estará el arma final, y así sucesivamente hasta que la encuentres.







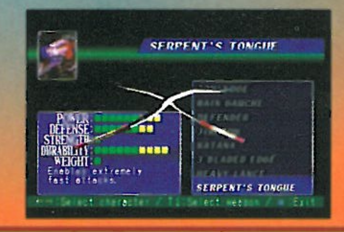














SECUENCIAS FINALES ALTERNATIVAS

Usando estos pequeños trucos conseguirás cambiar los finales de todos los luchadores y así poder ver otro distinto. Debes de pulsar las teclas cuando la secuencia de vídeo esté a pantalla completa y en el momento exacto, si no, no funcionarán.

Hwang: Cuando vaya a coger la espada Soul Edge pulsa cuadrado. En lugar de aparecer en su vuelta a casa como un demonio será recibido como un héroe.

Li Long: Cuando se ponga de rodillas pulsa rápido cuadrado y triángulo para que se levante. Entonces podrá volver con su mujer.

Rock: Después de la primera escena de vídeo, se encuentra frente a la espada Soul Edge, pulsa entonces triángulo y volverá a sus montañas con su hijo adoptivo Bangoo.

Taki: Cuando las espadas vuelen hacia ella pulsa X para que las atrape y se las lleve para ofrecerlas en el templo.

Mitsurugi: Empezará un combate contra Tanegashima y su rifle. Pulsa izquierda o derecha para esquivar el disparo y corre pulsando arriba hacia él antes que recargue, entonces métele un tajo con el botón del cuadrado y a otra cosa. Así demostrará que es más rápido con su espada que el otro con el rifle y será feliz.

Sophitia: Cuando va caminando por el bosque pulsa derecha y se irá a dar un baño con su bañadorcito blanco.

Siegfried: Cuando esté frente al Soul Edge pulsa triángulo, destrozará la espada y volverá a su casa sin transformarse en un guerrero demoníaco.

Seung Mi Na: Cuando esté frente a su padre y éste levante la espada pulsa arriba y luego abajo para esquivarle. Como premio por esquivar el golpe su padre le dirá que se case con Hwang y ella se dará el piro antes de casarse con ese costrón.

Voldo: Mientras se está restregando la espada por la mejilla pulsa repetidas veces arriba y abajo; la espada se romperá y se llevará un disgusto más grande que el que me llevé yo cuando me enteré que los reyes magos eran los padres.

Cervantes: Cuando termine la batalla final pulsa triángulo y él mismo se quitará la vida para evitar que la maldad de Soul Edge siga atormentando al mundo. ¡Que bonito!

MODA PRIMAVERA  

No te asustes, no te vamos hablar de una faceta oculta del juego que te permite vestir Barbies. Lo que ocurre es que dependiendo de las teclas que pulses al elegir personaje saldrá vestido de manera diferente, al igual que ocurría en Dead or Alive.



▲ Traje 1: Pulsa cuadrado



▲ Traje 2: Pulsa círculo



▲ Traje 3: Pulsa triángulo



▲ Traje 4: Pulsa X + cuadrado



▲ Traje 5: Pulsa X + triángulo

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9,5
Luchadores enormes, efectos de luz increíbles.	
MÚSICA Y FX	10
La mejor banda sonora que hemos oído.	
CONTROL	9,5
Aprenderás a manejarlo más rápido de lo que crees.	
INNOVACIÓN	9,5
El primer juego de lucha con armas.	
JUGABILIDAD	9,5
El modo Edge Master es otro juego dentro del mismo.	

Interes

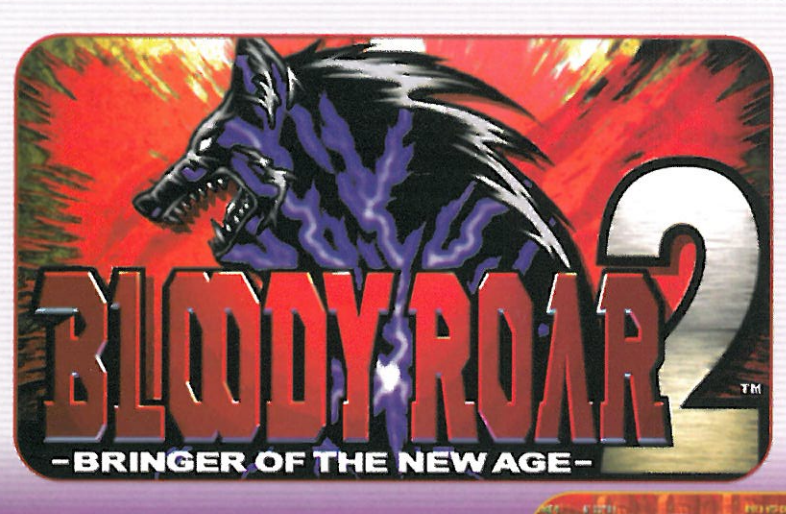
1ª. HORA | 1ª. DÍA | 1ª. FIN SEMANA | 2ª. FIN SEMANA | 1ª. MES | 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

Gráficos de ensueño, combos fáciles de ejecutar. El modo Edge Master añade al juego un aliciente que nunca habían tenido los juegos de lucha.

¿De verdad tenemos que poner algo en éste recuadro? Bueno quizá se echa en falta algún personaje más.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,6



Más salvaje que nunca

Cuando uno piensa en "juegos de lucha" inmediatamente aparecen en la mente los nombres de Capcom o SNK, pero ¿Hudson Soft?... Pues bien, a partir de ahora te va a sonar por que son los creadores del juego de lucha más bestial del momento, entendiendo como bestial no una sucesión tonta de movimientos sangrientos al estilo del "fatídico" Mortal Kombat 4, lo que aquí se mueve en Bloody Roar 2 son combos de más de 24 golpes, saltos arrasantes y puñetazos que harán temblar el suelo bajo tus pies.

Todos aquellos que ya conocen su predecesor no necesitarán más indicaciones, aunque si no fuiste uno de esos afortunados más vale que leas la descripción que os hacemos del juego, de todas formas échale un vistazo o no te enterarás de todas las magníficas novedades que se han incluido en la segunda parte.

Al igual que en todos los buenos juegos de lucha en Bloody Roar 2 podremos encontrar una amplia variedad de luchadores a manejar, desde una enfermera que ha decidido tomar unas cuantas lecciones de artes marciales hasta un joven que intentará luchar con todas sus fuerzas para salvar a su hermana pequeña. Pues bien, hasta ahora parece "como todos"...

Si te atrapan no dejes de luchar por que en muchas ocasiones podrás liberarte y contraatacar con un buen combo.

Rompiendo huesos

Una de las partes más divertidas de Bloody Roar 2 son las llaves. Y si te transformas podrás desgarrar, romper y hacer las llaves más duras de todo el juego, si practivas podrás esquivarlas, aunque una vez te atrapen no habrá forma de escapar.


Las llaves son de lo mejorcito que hemos visto, ten cuidado con Lee o acabarás con los morros en la pista.


Que un tigre llamado Long te clave las garras no es buena señal, mejor que practiques o verás de que hablamos.

Desata la bestia

Ser un hombre lobo está bien, pero ¿qué hay de los conejos? Al igual que el su predecesor podremos transformarnos soltando el animal que llevemos dentro. Eso sí, los personajes han sido remodelados desde el principio. Adiós a los grandes polígonos de Bloody Roar 1.


Yugo es uno de los mejores en su forma humana, por tu bien será mejor que no le hagas enfadar...


... porque si lo haces desatarás toda la ira de un verdadero hombre lobo y si ya era fuerte imagínate ahora.


¿Qué estará haciendo una enfermera en un juego de acción?


Su transformación — en conejito rosa — te dará de patadas hasta que no pueda más... Y duran y duran...

A tu elección

Desde que Bloody Roar salió al mercado hace ya algunos años los creadores (Hudson) han visto necesario mejorar a sus personajes con una historia y gráficos de mayor calidad, por suerte para todos lo han conseguido al 100%.



▲ Jenny parece sacada de una película de terror, si se transforma más vale que salgas echando virutas.



▲ Yugo practicamente es el protagonista, puede transformarse en lobo y quitarse a cualquier pesado de encima.



▲ Alice una enfermera-conejo rosa que puede dar golpes hasta que se le acaben las pilas.



▲ Marvel y su transformación en Leopardo te dejará de pierda si no sabes cubrirte a tiempo.



▲ Long es un maestro de las artes marciales, su gran concentración le permite transformarse en Tigre.



▲ Stun es aún más feo cuando se transforma en insencto, más terrorífico imposible.



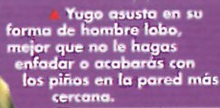
▲ Bakaryu a pesar de su inocente aspecto supondrá un verdadero problema si te lo encuentras en las últimas batallas.



▲ Uriko es una de las más inocentes, su transformación en gata es claramente una de las más suaves del juego.



▲ Busuzima es el más feo de todos y en su forma de camaleón se podrá hacer invisible, aunque podrás ver su sombra.



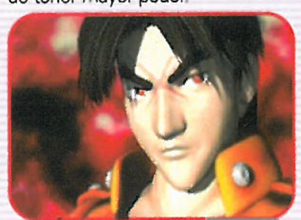
▲ Yugo asusta en su forma de hombre lobo, mejor que no le hagas enfadar o acabarás con los piños en la pared más cercana.



▲ Todo en esta segunda entrega ha sido refrescado con gráficos en alta resolución y movimientos especiales de fábula.

La historia

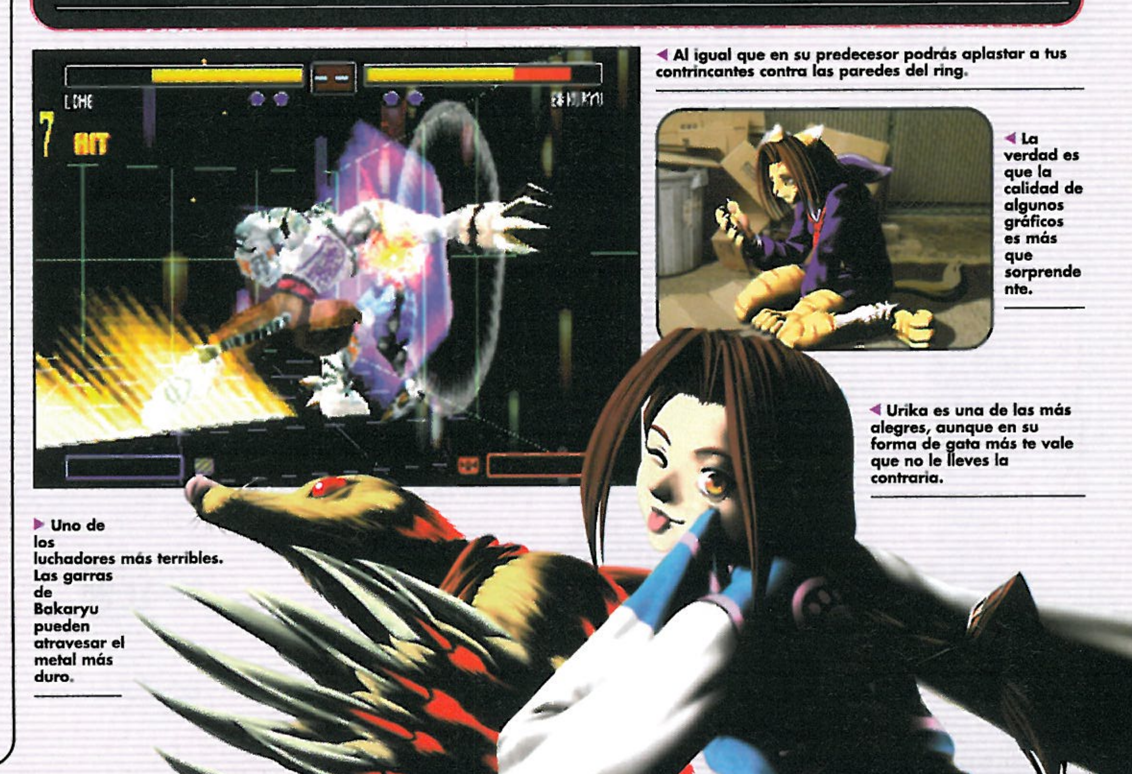
Bloody Roar 2 contiene un modo historia en el que podremos enterarnos de los origenes de cada uno de los personajes y la razón de su lucha, en algunos casos un rapto en otros simplemente la necesidad de tener mayor poder.



▲ Cada historia empieza con una secuencia de imágenes introductorias...



▲ ... y después nos enteraremos de la razón de nuestra lucha. Una pena que no haya voces.



◄ Al igual que en su predecesor podrás aplastar a tus contrincantes contra las paredes del ring.

◄ La verdad es que la calidad de algunos gráficos es más que sorprendente.

◄ Urika es una de las más alegres, aunque en su forma de gata más te vale que no le lleves la contraria.

► Uno de los luchadores más terribles. Las garras de Bakaryu pueden atravesar el metal más duro.



¡Cuidado con dejar la retaguardia al descubierto! A la mínima oportunidad tu contrincante te usará de bola de billar.



Algunos ataques te parelizarán durante unos momentos, aunque cambiando de tercio, mirad las sombras, son casi perfectas y van a toda velocidad.



Cuando la barra de energía llegue al límite podrás transformarte en animal apretando el círculo.

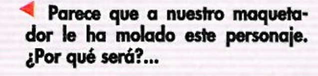
La diferencia la notaremos cuando queramos tomar la "verdadera" personalidad de nuestro personaje, algo que quedará claro cuando veamos las transformaciones en hombre lobo, conejo saltarín o insecto que tienen algunos de los mejores luchadores. Una vez la barra de energía llegue al máximo indicado podremos transformarnos en nuestro animal interno, enviando una onda expansiva que alejará a nuestro contrincante lanzándolo a toda velocidad contra las paredes del ring.

A medida que nos hagamos con los controles del luchador podremos crear nuestros propios combos, algo que queda totalmente claro con el sistema que han creado para poder detener la acción de cualquier combo, esto nos permitirá cambiar de acción en medio de una demoledora tanda de golpes. Así podremos mezclar patadas, puños y saltos si el "timing" nos lo permite, esto significa que si hemos dado una patada muy fuerte nuestro personaje quedará indefenso ante un contraataque, pero si usamos golpes rápidos podremos conectarlos usando otras combinaciones de patadas y puñetazos.

No te fíes de su aspecto, si no te andas con cuidado te destrozará con sus garras antes de que puedas decir nada.

El apartado gráfico resalta por si mismo, explosiones en el suelo, escenarios que se rompen y un sin fin de efectos que se mezclan perfectamente con la vibración del Dual Shock y la música de fondo. Pero lo que más resalta a todas vistas es que los programadores han conseguido mantener la velocidad de imagen a 60 frames por segundo usando un modo de alta resolución (512x480 frente a los 320x240 que se suelen usar en todos los





Parece que a nuestro maquetador le ha molado este personaje. ¿Por qué será?...



La enfermera-conejo es una de las más rápidas y fuertes de Bloody Roar 2, si aprendes a manejarla serás el rey de la pista.

juegos), y por si fuera poco han recogido los gráficos originales para rehacerlos desde el principio, por esta razón ahora los personajes tienen un diseño menos poligonal y con mucha más fluidez de movimientos, aunque claro está, algunos personajes mantienen muchos de sus antiguos combos.

La novedad más interesante para aquellos que están "cansados" de los típicos juegos de lucha es el modo Quest. En este modo tendremos que luchar contra una serie fija de enemigos tras los cuales iremos averiguando donde está nuestra hermana secuestrada, quienes la retienen, etc. A veces tendremos que luchar varias veces contra el mismo enemigo. El otro aspecto de Bloody Roar 2 frente a su predecesor es que podremos manejar varios personajes nuevos, entre ellos un camaleón que se hace invisible y un insecto negro con alas capaz de meternos más de 30 golpes seguidos antes de que podamos decir basta...

Definitivamente estamos ante uno de los mejores juegos de lucha del momento, superando en muchos aspectos a los clásicos de toda la vida.

El insecto es uno de los nuevos personajes, como habrás adivinado es muy, muy fuerte.

El león, un maestro en las artes marciales, es rápido y fuerte, un enemigo que tendrás que tomar muy en serio.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9,5
Sombras, modo de alta resolución y 60 fps.	
MUSICA Y FX	8
Musica heavy ideal para currarse, efectos sonoros más que correctos.	
CONTROL	9
De lo mejor. Ejecutarás todos los combos que te propongas.	
INNOVACION	8
El modo Quest permite conocer el pasado de los personajes.	
JUGABILIDAD	9,5
Adictivo, rápido y divertido, sobretodo si tienes algún amiguete.	

Interes

1ª. HORA · 1ª. DIA · 1ª. FIN SEMANA · 2ª. FIN SEMANA · 1ª. MES · 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

Lo bueno es que sigue siendo el divertidisimo Bloody Roar pero a 60 frames por segundo, graficos en alta resolución y el modo aventura.

A veces el nivel de dificultad pasa de facil a extremandamente dificil, nos hubiera gustado que fuese más progresivo.

PUNTUACIÓN FINAL: 9

Yoyo's Puzzle PARK

¿Te suena "Snow Brothers"?

Muchos somos los afortunados que pudimos disfrutar del fantástico juego de recreativa Snow Brothers, y digo "afortunados" por que pocos juegos han conseguido llegar a lo más alto de la diversión basándose en una premisa realmente fácil de entender. De esta forma Yoyo's Puzzle Park nos introduce de lleno en un título en el que los puzzles y el género de plataformas se entremezcla consiguiendo un resultado de lo más divertido.

Básicamente el objetivo es sencillo, se trata de eliminar a todos los personajes de la pantalla usando las bombas que están distribuidas por ella. Todo esto se complica cuando nos damos cuenta que las bombas tienen temporizadores, esto hace difícil la tarea de dejar K.O. a los enemigos puesto que están en continuo movimiento. Por suerte no estamos indefensos, disponemos de un pequeño disparo que dejará inconscientes a los enemigos durante unos segundos, lo suficiente para ponerlos cerca de alguna bomba. A todo esto hay que añadir la dificultad de los diferentes niveles, de los ataques que puedan hacer los bichos enemigos y de las diferentes trampas en las que caeremos si no tenemos cuidado a la hora de quitarnos de encima a los cientos de enemigos que se pondrán a nuestro paso.

Si somos buenos y rápidos (si tardamos demasiado saldrá una mega bomba que nos quitará una vida) iremos avanzando a lo largo de los muchísimos niveles de este fantástico parque de atracciones.

Al comenzar nos damos cuenta de varios detalles, el protagonista solo dispone de un disparo aturdidor y está totalmente indefenso ante cualquier monstruo. Lo segundo que podemos ver claramente es que cada personaje tiene diferentes movimientos, algunos saltan, otros salen corriendo en plan kamikaze cuando se les ataca y algunos son capaces de comerse las bombas sin sufrir daño alguno, de esta forma iremos aprendiendo sus puntos flacos.

Si queremos eliminar a los enemigos hay usar las bombas infinitas que van apareciendo en el escenario, todas ellas una vez revien-

▲ ¡Ahh!, esto está que arde. UNo hay nada más divertido que ver el careto que se le pone al protagonista cuando explota.



▲ ¿Cómo te las vas a ingeniar para atacar a los bichitos amarillos?, habrá que subir las bombas a pulso.



▲ Esos dragoncitos de arriba pueden comerse las bombas, si te las sabes ingeniar aprenderás a provocarles una buena indigestión.



▲ El modo dos jugadores es a muerte, quien gane tres asaltos tendrá el honor de ser un Yoyo's Master.



Los gusanitos sirven para obtener cañones lasser que son capaces de encender todas las bombas de un solo tiro.



Al empezar la partida gozaremos de unos segundos de protección. Esta pantalla de agua es una de las más difíciles.



Muy bien, un par de puntos y la partida es tuya. Aprende a lanzar a tu compañero por los aires y ya verás.



¡Sálvese quien pueda! Cuando veas que una bomba explota más vale que te alejes o quedarás reducido a cenizas.

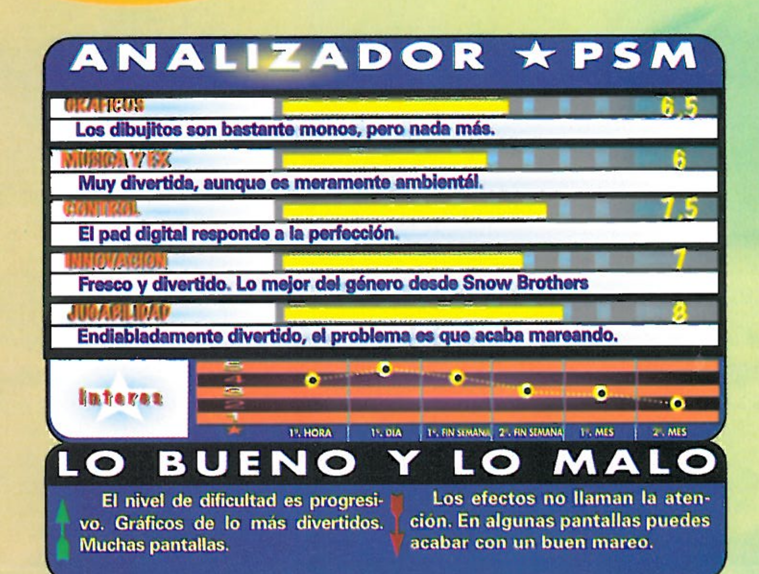


Todos los enemigos al explotar liberarán pequeños objetos, algunos sirven para ir más rápido o disparar más lejos, no los pierdas de vista.

ten volverán a aparecer justo en el punto que las dejamos, complicando aun más la tarea de sacudir a tus enemigos. Para encender las bombas basta con saltar encima de ellas, golpearlas con el cabezón desde abajo o acercarse y apretar el botón de acción, opción más que recomendable si no queremos quedarnos atrapados entre las dos bombas.

La novedad más interesante es la de poder jugar uno contra otro en un duelo a tres rounds, modo que te recomendamos si quieres reírte un buen rato con tus amigos o si simplemente quieres descargar un poco de esa adrenalina que nos sobra día a día, aunque si lo deseamos podremos jugar en modo cooperativo, esto es, ayudándonos el uno al otro a acabar los niveles entre los dos.

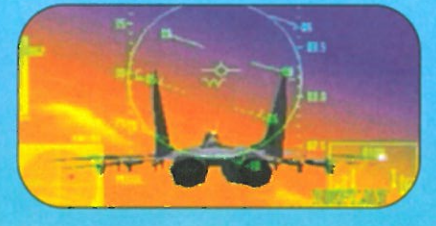
Gráficamente Irem (la casa creadora del juego) ha procurado innovar frente al viejo Snow Brothers usando escenarios tridimensionales y giros "mareantes" que harán más difícil tu tarea. Lo más divertido es el protagonista (sobretodo para los más pequeños) pues sonríe, salta y se asusta usando las expresiones más cachondas que podáis imaginar, incluso los "grititos" de cuando está justo en un precipicio te sacarán más de una risa. Un juego recomendado para todas las edades aunque su aspecto raye en lo infantil, faceta ésta que se ve solucionada por lo jugable y enganchante que es.



PUNTUACIÓN FINAL:



WING OVER 2
ESCUELA DE PILOTOS



Los simuladores de vuelo no son un género que se prodigue mucho entre los títulos disponibles para PlayStation. De hecho, lo que se dice simulador puro y duro, no existe ninguno para la gris. No es que Wing Over 2 sea un simulador 100% como los conocemos en los PC's; tampoco sería posible ya que el pad de la Play no tendría suficientes botones para manejarlo (los PC's utilizan casi todo el teclado para esto) pero sí podemos atrevernos a decir que es lo que más se le parece.

El planteamiento del juego en un principio puede resultar no muy atractivo, tienes que ir aprobando exámenes para obtener la licencia de piloto y así tener la posibilidad de pilotar aviones cada vez mejores. Pero lo que sí nos ha gustado es el desarrollo del juego y que la dificultad sigue una curva de aprendizaje muy progresiva, lo que consigue engancharte y hacer que cada vez quieras superar nuevos retos. Dejando a un lado la penosa calidad gráfica del juego y su apartado sonoro que más parecen los sonidos que emitía nuestro ancestral Spectrum, nos centraremos en el principal apartado del programa que es su jugabilidad. Te garantizamos que si te gustan los aviones y todo lo que se refiere a su pilotaje, ya sabes: carretear por la pista, esperar instrucciones de la torre de control, despegar, aterrizar, navegación aérea etc... no quedarás decepcionado. Eso sí, ¡Podrían haber cuidado algo más los gráficos y sobre todo el sonido del motor de los aviones!

▲ Ai tienes un resumen de los resultados de los exámenes. No está mal ¿Eh?

CHACHI QUE SI A CHACHI QUE NO, CAMBIO

La mecánica del juego es la siguiente:

Puedes elegir al principio entre dos tipos de aviones, los de hélice o los reactores (nosotros te recomendamos que comiences por los de hélice que son más fáciles de manejar). Una vez decidido el tipo de aviones con los que quieres aprender a volar debes dirigirte a la recepción donde una amable señorita te ofrecerá la posibilidad de salvar el juego en la tarjeta de memoria o bien pagar los derechos del primer examen práctico. Empiezas con una cantidad de dinero que te permitirá abonar las cuotas de los primeros exámenes, cuando te quedes sin pasta deberás realizar trabajitos para ganar algo y poder seguir pagando tus lecciones de vuelo, pero eso te lo explicamos más adelante.

Con tus tasas pagadas te diriges a la sección Briefing donde te espera el instructor de vuelo, un tipo bastante chulo, que te explicará con todo lujo de detalles en que consiste la prueba que debes superar para poder acceder a la siguiente. La comunicación con tu instructor de vuelo y con la torre de control es constante. Te echará la bronca si lo estás haciendo mal, incluso te amenazará con suspender el vuelo como sigas haciéndolo tan mal. Si lo haces bien te animará con frases como ¡Amazing! y cosas por el estilo. Cada cuatro exámenes parciales tendrás que hacer uno final que comprende una mezcla de todos los anteriores; si lo superas obtendrás un diploma. Cuando tengas los cuatro diplomas de los cuatro exámenes finales obtendrás tu título de piloto y podrás volar con cualquier aparato. En los de hélice podrás controlar desde un ultraligero o una Cessna hasta un C-130 Hércules, y en los reactores podrás llegar a pilotar hasta el Jumbo Air Force One del presidente; te retamos a que intentes aterrizar con éste o con el Hércules y verás lo que es bueno.

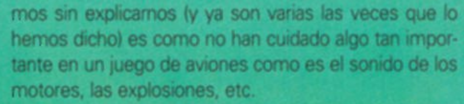
▲ No te preocupes si le derribas le dará tiempo a soltar. No vale rematarlo, ¡Asesino!.



TRABAJA PARA PAGARTE LOS ESTUDIOS

La vida es dura y todo tiene un precio; si quieres ser piloto, además de aprobar los exámenes, tendrás que currar y ganar pelas porque aquí no está papá para pagarte los estudios. Cuando te hayas quedado sin dinero tendrás que acudir a la sección Office, donde una sargento marimacho que te llama novato, te ofrecerá la posibilidad de realizar algunos trabajos con los que conseguir algo de money para que puedas seguir tu entrenamiento. Los trabajos o misiones van desde volar hasta el faro de la costa norte a llevarle una bombilla que se le ha fundido, hasta una batalla aérea en toda regla donde tienes que defender tu base de unos cuantos malos que se han propuesto invadirla, pasando por misiones de bombero en las que tendrás que apagar un fuego que se ha declarado en las montañas o incluso otra en la que tendrás que hundir unos cuantos barcos armando tu avión con torpedos. Así hasta un total de 16 misiones para aviones de hélice y otras 16 para los reactores. Dependiendo de la dificultad de éstas, que se indica con estrellas, será la cantidad de dinero que recibas por cumplirlas.

A pesar de que como ya te hemos dicho anteriormente los gráficos del juego son bastante pobres, nos han sorprendido algunos efectos como las explosiones, el sol de cara y sobre todo las repeticiones de la misión desde varios ángulos de cámara e incluso desde el punto de vista del enemigo. Lo que seguimos sin explicarnos (y ya son varias las veces que lo hemos dicho) es como no han cuidado algo tan importante en un juego de aviones como es el sonido de los motores, las explosiones, etc.



Resumiendo diremos que es un juego que recomendamos más que nada a los amantes del mundo de la aviación ya que para los puristas de los simuladores se quedará corto y para los que quieran un juego arcade de aviones les recomendamos Ace Combat 2 o el próximo Ace Combat 3 Electrosphere.



▲ Nivela un poco a la derecha o quedarás de calcomanía en la pista de aterrizaje.

Intenta aterrizar el Hércules para que veas lo difícil que es. Si te parecía complicado hacerlo como Dios manda imagínate como será aterrizarlo como nos ha salido a nosotros. Te garantizamos que ha sido un churro y que en la redacción siguen preguntándose como lo demonios lo hemos hecho. ¡¡ Ahí queda eso !!.









Fuerzas Aéreas PSM



▲ Ultraligero. La mayor ful de avión del juego.



▲ Cessna. Tu compañera en los primeros exámenes.



▲ Tucano. Avión de entrenamiento de pocas prestaciones.



▲ Corsair. Quizá el más manejable de todos.



▲ Skyraider. Muy rápido pero de tosco manejo.



▲ Raiden. Quedaba bonito y por eso lo han puesto.



▲ Mosquito. Un clásico, manejable, rápido y potente.



▲ Dark Shark. Avión experimental, potente y rápido.



▲ Spitfire. Una de las glorias de la RAF, rapidísimo.



▲ BF 109E. Pequeño, manejable y con gran potencia de fuego.



▲ Bronco. La pesadilla de los "charlies" en Vietnam.



▲ Hércules. El avión de transporte más utilizado.



▲ B 17. La clásica fortaleza volante yankee.



▲ T 97. Versión reactor de la Cessna. Tu primer avión.



▲ Kawasaki. Avión de entrenamiento y poco más.



▲ F 16. Prodigio de manejabilidad y potencia.



▲ A 10. La pesadilla de los tanques en la guerra del Golfo.



▲ F 18. El mejor avión de las fuerzas aéreas españolas.



▲ Mig 29. Una auténtica máquina de combate.



▲ Eurofighter. El futuro avión de la OTAN. Muy manejable.



▲ F 5. Pequeño, ligero, manejable y... antigüo.




▲ Phantom. Un clásico. Potente, veloz pero muy pesado.

▲ Gripen. Un autentico ratón del aire. Difícil de cazar.




▲ SU 35. La última maravilla de los rusos. Potentísimo.



▲ AN 72. Engendro utilizado para transportar grandes cargas.



▲ E 4B. Modificación de un 747 para transporte del Presidente.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	6	Sin ser nada del otro mundo cumplen.
MÚSICA Y FX	5	El ruido de los motores suena como en el Spectrum.
CONTROL	7,5	Buen control analógico y aprovechamiento del Dual Shock.
INNOVACIÓN	7	Buena mezcla de simulación y arcade de vuelo.
JUGABILIDAD	8	Si te gustan los aviones tienes juego para rato.

Interes: 1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Te sentirás realmente como un piloto. Aprendizaje muy progresivo. Las misiones al no ser complicadas aumentan la jugabilidad.

▼ El ruido de los motores se parece más a una licuadora que a un avión. ¡Por dios, por dios! a estas alturas...

PUNTUACIÓN FINAL: 6,7

Bomberman Fantasy Race

Carreras a lo loco

Todos conocemos el típico Bomberman, es uno de los grandes clásicos en la historia de los videojuegos, vamos que si no lo conoces es que has estado en hibernación criogénica durante los últimos siete años.

Pues bien, los Bomberman han decidido cambiar de ambiente, ya sabéis, buscar un lugar en el que tomar el aire al ritmo de las bombas. Por esta razón han acabado en el único lugar del universo en el que está permitido el uso de bombas mientras se cabalga en uno de los "animales".

Bomberman Fantasy Racing nos sitúa en circuitos cerrados y a campo abierto en los que nuestro único objetivo consistirá en ser los primeros y ganar el correspondiente premio monetario, sea cual sea el precio. Esto significa que si los otros participantes se ponen muy pesados habrá que lanzarles bombas, misiles, minas y todo lo que esté en nuestra mano para apartarles de nuestro objetivo: ser los primeros.

Antes de entrar en materia tendremos que escoger uno de los ocho "bomberman", tras lo cual habrá que elegir entre uno de los dos animalitos con los que empezaremos, uno es un canguro (muy bueno cuando se quiere ir a máxima velocidad) y el otro es un rinoceronte (perfecto para no perder el control en las curvas). Una vez preparado el personaje podremos acceder a varios menús, el banco, el modo dos jugadores y el establo. ¿Un establo? Sí, no te extrañes por que en realidad sólo es una tienda desde la que podrás adquirir canguros y rinocerontes con más potencia, como si se tratase de un coche más veloz.

Al principio solo podrás participar en una de las pistas, puesto que empiezas con muy poco dinero y para poder acceder a las demás pistas tendrás que pagar el ticket de entrada. Este dinero se puede conseguir, por ejemplo, terminando en primer puesto, aunque la verdad es que el premio es irrisorio, solo 200, lo verdaderamente interesante es el modo Extra al que podrás acceder, que no es mas que la misma pista en la que has participado pero llena de monedas.



Antes de empezar tendrás que elegir a tu personaje favorito. Desde el cásico Bomberman hasta el más despiadado Machbom.



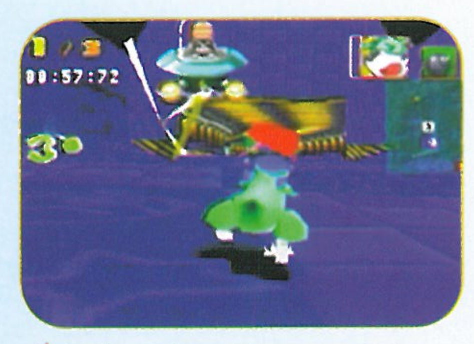
Si quieres pasarlo bien en el modo dos jugadores te recomendamos que consigas mucho dinero y compres un animalito mejor.



Si salimos antes de tiempo se nos llamará la atención. Falla tres veces seguidas y permanecerás inmovil hasta que tus compañeros hayan salido.



¡Cuidado!, si pasas por encima de las ondas expansivas recibirás un impacto directo. La mejor forma de esquivarlas es saltando.



En algunas pistas podrás encontrar enemigos que te harán perder el tiempo, procura esquivarlos o acabarás en el último puesto.



▲ Ese rayo eléctrico no hará más que darte dolores de cabeza. Salta y asunto arreglado, aunque no te confíes por que en esta pantalla hay rayos en el techo.



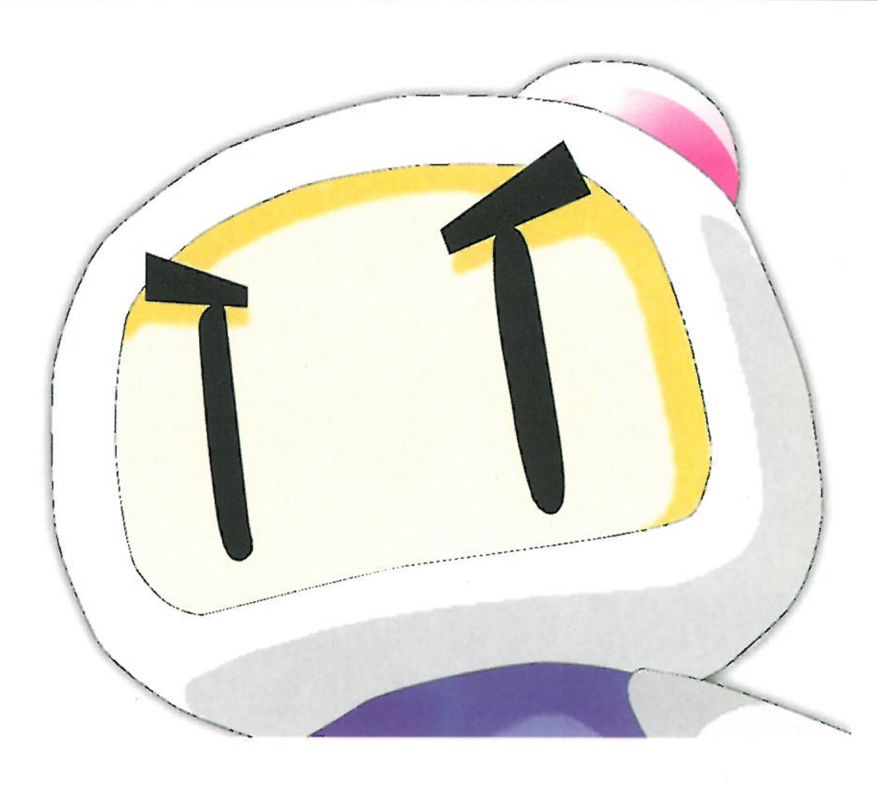
▲ ¡Has caído en un campo minado!, no te preocupes teniendo en cuenta el mal control del juego te será practicamente imposible esquivarlas todas.



▲ Los cuadros de "?" sirven para conseguir objetos adicionales, tales como misiles, trampas de tiempo, etc. Siempre que veas una lánzate a por ella.



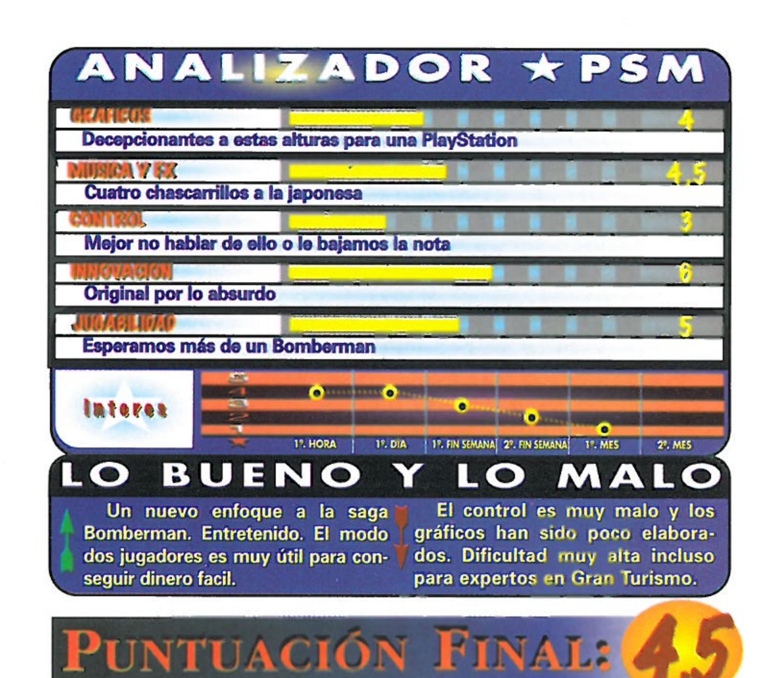
▲ Si caemos al agua este pequeño bicho nos colocará de nuevo en la pista, eso si hasta un caracol lo haría más rápido.



Los problemas se presentan cuando uno decide echarse una partida... Para empezar no hay control analógico, con lo cual te dejarás los dedos usando el pad digital (excepto si tienes el stick del número anterior). Pero eso no es todo, el animalito resbala en el suelo y no toma la curva todo lo bien que debería, con lo cual acabarás dando tumbos por las paredes a la primera de cambio.

En realidad el mayor problema de Bomberman Fantasy Racing es que a pesar de estar dirigido a un público muy pequeño, el nivel de dificultad es demasiado elevado (vamos que sé de uno en la redacción que tubo que echarse cinco partidas antes de quedar entre los tres primeros). A eso hay que añadirle la dificultad añadida de que para acceder a las siguientes pistas necesitaras dinero, algo que solo se consigue ganando en las carreras.

Gráficamente no es ninguna maravilla, simplemente cumple la función. Las pistas están muy poco pensadas y terminan por cansar sobretodo por los cientos de obstáculos que no hacen más que reducir la jugabilidad. Vamos que es más difícil este Bomberman Fantasy que el modo Experto del Rollcage.







Mandos analógicos NAKI



Compañía: NAKI

Al igual que Mad Catz y otras, Naki está poniendo todo su empeño en la creación de nuevos pads destinados a los "más selectos" fans de uno u otro tipo de juegos. Por esta razón ha creado la nueva línea de mandos analógicos compatibles Dual Shock cuya característica principal será su colorido, desde uno muy patriota hasta uno de camuflaje, así podrás jugar en medio de la selva sin ser detectado...

En general su funcionamiento es aceptable, nada especial si se compara con el Dual Shock de Sony ya que su peso, sistema de palancas y calidad de los botones no se aproxima ni por asomo a este. Solo te recomendamos que busques este mando si eres coleccionista de mandos raros.

Mad Catz, Línea deportiva



Compañía: MADCATZ

Las cosas que se pueden hacer cuando una empresa ya no sabe que tipo de periféricos sacar al mercado. La empresa Madcatz ha desarrollado una serie de periféricos muy en la línea de algunos deportes. De esta manera los fans del rugby, futbol, baseball, baloncesto o tenis podrán adquirir tarjetas de memoria adornadas con los balones o pelotas típicas de cada uno de estos deportes. De esta misma forma también ha creado un multipad azul para cuatro jugadores llamado Sport Port; por desgracia el control es digital, no analógico, siendo muy parecido al que lanzó Electronic Arts en Estados Unidos hace unos meses.

La respuesta tanto de los mandos como de las memorias es bastante aceptable, la única pega es que las memorias no tienen licencia oficial de Sony.

Xplorer

Perfecto si tienes un PC, si no solo es genial



▲ Una vez conectado el Xplorer al puerto I/O bastará con encender la consola. El menú aparecerá nada más arrancar.

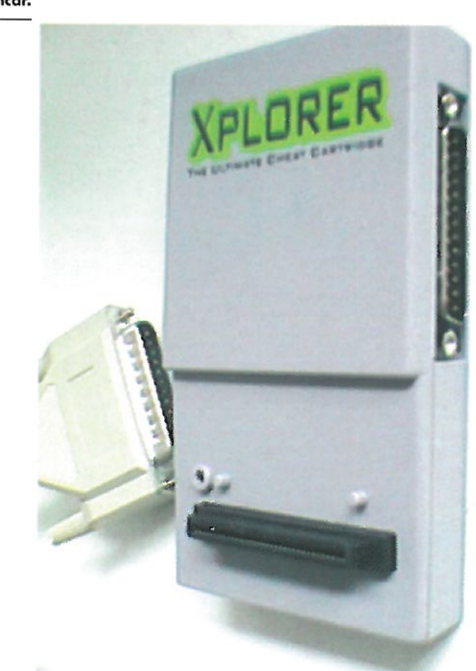
A estas alturas del partido seguro que si os decimos "códigos Gameshark" sabéis que son, pues bien el Xplorer es un dispositivo que una vez conectado al puerto I/O de la PlayStation permite introducir cógidos a tus juegos favoritos. Los códigos Gameshark se introducen desde un cómodo menú con el que podremos eliminar, cambiar o ejecutar cualquiera de los cógidos que lleva por defecto.

Pero aparte de los trucos que podamos introducir a los juegos, lo más importante de este Xplorer es que con un software gratuito (que se puede bajar a través de internet) y un cable paralelo macho-hembra podremos conectar el Xplorer al PC en un par de minutos. Seguro que os preguntáis ¿y para que demonios quiero conectar este periférico a un dichoso PC?, muy fácil, una vez conectado podréis (si sois un poco gafotas) crear vuestros propios códigos para los juegos, todo esto mediante un simple y cómodo sistema de comparación con el que sabremos donde almacena el juego la información sobre vidas, energía, etc.

Aunque, lo REALMENTE interesante, y la razón principal para gastarse las 7mil pelas del aparato, es que con el software de conexión al PC podremos descargar las tarjetas de memoria al ordenador y viceversa, esto significa que no necesitaréis tener una pila de tarjetas de memoria en vuestra casa, con una sola ya os bastará. Y por si fuera poco, con la última versión del software podremos "leer" las partidas grabadas con el Dexdrive, las cuales son muy famosas en internet. Vamos que si tienes un PC y pensabas pillarte un par de memorias porque no querías perder tus partidas de Final Fantasy ya sabes lo que hacer.

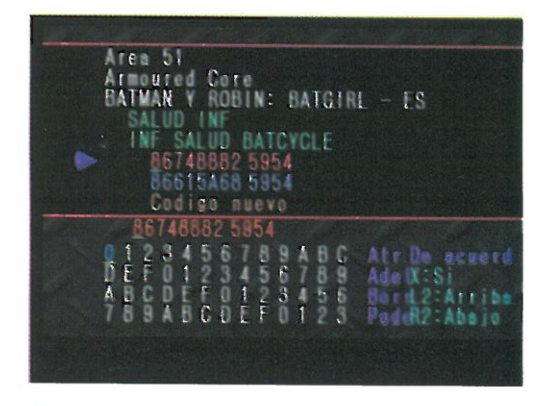
Por si os interesa el coste del cable ronda las mil pelillas.







▲ Desde este menú podrás ejecutar el juego, activar los trucos o entrar al menú especial Multimedia.



▲ Te será realmente fácil introducir un código nuevo, algo que agradeceréis los que no habéis usado un aparato de estos nunca.

Rollcage



Una guía con la ayuda de los programadores

Se puede decir que Rollcage se ha hecho un hueco entre los grandes de nuestra Play, posición que se ha ganado a pulso gracias a su novedoso e impactante sistema de control que hace realidad movimientos y saltos que hasta ahora eran totalmente impensables. Todos estaréis de acuerdo con nosotros si decimos que no hay nada mejor para quitarse las tensiones del trabajo o la escuela que conducir un coche indestructible a más de 600km/h mientras saltamos, eliminamos a unos cuantos pesados y nos disparan para convertirnos en los verdaderos amos de la carretera, aunque si no tenemos cuidado acabaremos estampados contra una pared con uno de los amistosos misiles que nos enviarán nuestros adversarios.

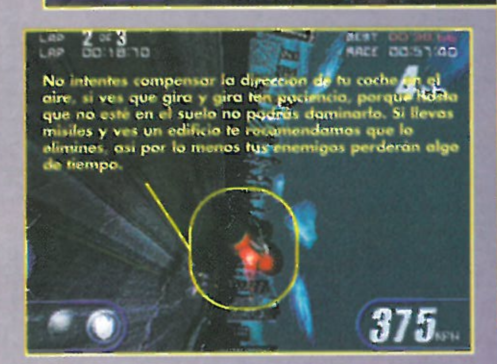
Por eso hemos confeccionado esta guía con la ayuda de un verdadero maestro, su nombre es David Perryman y ha sido uno de los principales responsables en la programación de Rollcage. ¿Estáis preparados para convertiros en verdaderos maestros de la velocidad?

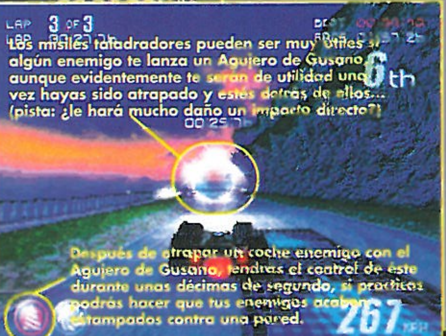
Ayudas generales

Aquí tenéis una completa lista con las mejores ayudas, con ellas podréis mejorar vuestro rendimiento al máximo. Leedlas todas y seguro que os lleváis alguna sorpresa.













LAP 3 OF 3
LAP 00:14:46
BEST
RACE 01:43:26
4th

Quítate a los competidores a golpes. Te sera muy fácil darles un empujón si llevas el escudo activado. Si no es así procura golpearles en las ruedas traseras.

Si ves que necesitas frenar te recomendamos que aprendas a usar un metodo muy efectivo, el contravolante, si no lo usas tu coche quedará atrapado en un derrape eterno y no podrás controlarlo sin soltar el acelerador. Muchas veces soltar el acelerador es más efectivo que apretar el freno.

Aprende a controlar las grandes curvas sin perder velocidad. Acércate a la curva a maxima velocidad, aprieta el freno y gira un poco antes de que empieces a derrapar, suelta el freno y aprieta el acelerador girando en la dirección opuesta a la de la curva. Si practicas podrás tomar las curvas a tope sin perder el control.

247 KPH

Modo dos jugadores

Ayudas generales

Si estás leyendo esta sección significa que tienes amigos, enhorabuena. Y si eres el primero de los dos en leerla significa que quieres darle una paliza al Rollcage. Claro tío, tener amigos es bueno, pero darles una paliza en un juego es aun mejor.



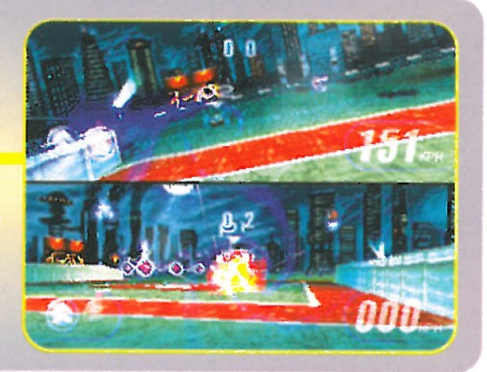
¿Está tu amigo en problemas? Bien, aprovecha los momentos de despiste para darle un sutil empujón y verás como pierde el control.

Aprende a usar las armas. Descárgalas a la mínima oportunidad, por ejemplo, los misiles Perforadores son mucho más efectivos si se los lanzas en plena curva. Si te lías y lanzas un misil busca- líder ve rezando lo que sepas.

Si vas el primero y tu compañero te lanza un Misil busca- líder aprieta el freno, y deja que se lo trague él. No hay nada como darle un poco de su propia medicina. Procura reírte como un poseso y se pondrá aun más de los nervios... "pos eso"

Se bueno. Déjales ganar de vez en cuando o se acordarán de tus ancestros. Dale un par de palmadas y no dejes que vuelva a ocurrir. Probablemente oigas eso de que "jugar contigo ya no es tan divertido"...

Modo dos jugadores lucha a muerte



Nada complicado. Golpea a tus enemigos con un Misil perforador y recibirás un punto. Usa bien los turbos y aléjate del peligro. Si te caes por el precipicio le regalarás un punto a tu amigo. No es que sea el modo más emocionante pero si practicas seguro que consigues sacarle de quicio.

Las mejores combinaciones

Estarás de acuerdo con nosotros si decimos que dos armas son mejor que una, pues bien, os hemos preparado una lista de las cuatro mejores mezclas que se pueden conseguir.




Lanza dos Turbos a la vez para conseguir lo último en turbo velocidad. Te recomendamos que los uses en una rampa...




Primero el agujero de gusano y después un misil teledirigido inmediatamente, si sincronizas los tiempos el misil impactará contra el agujero de gusano y saldrás despedido a toda velocidad.




Nada mejor que un Turbo y una Trampa de tiempo para ganar en la última vuelta.



Si tienes dos misiles busca-líder no habrá posibilidad de fallar. El primero le quitará la protección (si la tiene) y el segundo lo mandará a Marte. Ten cuidado al usar esta combinación si estás en segundo puesto.

Armas

Probablemente te hayas hecho esta pregunta a ti mismo, "¿Para qué necesito armas si todos los coches son indestructibles?". Pues bien, ya que no puedes destruir sus coches tendrás que ingeniártelas para echarlos de la carretera, aquí es donde las armas entran en acción. A continuación te explicamos las ventajas de cada una de ellas.



Escudo

Te protege de las colisiones, coches, explosiones y de los impactos de algunos misiles especiales. Sólo lo perderás si recibes un impacto directo o si te chocas demasiado. En niveles altos es bueno guardar uno para la última vuelta ya que por lo general en estos modos te suelen lanzar más de un misil busca-líder justo cuando estás a punto de ganar.



Turbo

¡Velocidad en cápsulas. Para que el turbo dure más mantén apretado más tiempo el botón con el que lo hayas lanzado, si quieres un turbo más "instantáneo", pero menos duradero, apriétalo de golpe. Si tienes dos, lánzalos a la vez (y agárrate a la silla).



Agujero de gusano

Teleporta a un enemigo justo detrás de ti. Tiene que estar en tu campo de visión. Se pueden evitar frenando o dando una vuelta alrededor. Si se lo lanzas a alguien ten cuidado por que si tiene un misil pasarás a mejor historia. Si ves que estás a punto de caer dentro dirígete a una curva y posiblemente explote (aunque perderás algo de velocidad). Algunas veces pueden ser útiles para evitar un Misil busca-líder, de paso aprovecha y métele un misil perforador a quien haya tenido la desfachatez de lanzártelo.



Misil teledirigido

Nada mejor para eliminar los edificios de las (antes) pacíficas calles de Rollcage. Por defecto suele apuntar a los edificios, pero al apretar hacia arriba con tu pad y podrás apuntar a los demás coches que estén en tu campo de visión, casi tan efectivo como un misil busca-líder.

Si lo usas mientras estás tomando una curva en un túnel saldrás catapultado a toda velocidad, aunque requerirá algo de sincronización. Esto no servirá de nada si tienes el escudo activado.



Misil Perforador

Muy útil para quitarse de encima a cualquier pesado. Sobretodo si estás en medio de la carretera o si te has visto atrapado por un Agujero de gusano.



Misil Busca -Líder

Busca automáticamente al que esté en el primer puesto, ni se te ocurra lanzarlo cuando estés en el primer puesto. (Resulta obvio, ¿No?)



Trampa de tiempo

El tiempo pasará mucho más lento para todos excepto para ti. Guarda uno de estos para el final y pasa tranquilamente del puesto 6 al 1. Si lanzas otro mientras el primero todavía sigue en funcionamiento el efecto quedará cancelado.



Disrruptor eléctrico de hielo

Sólo efectivo a corta distancia. Intenta usarlo cuando los enemigos estén tomando una curva y su dirección quedará totalmente bloqueada por unos instantes (lo suficiente para que le la peguen). Un arma muy efectiva si estás el primero y no quieres que nadie te adelante.



¿Quieres ser un número 1?

No todas las técnicas son buenas a la hora de hacerte con los mejores tiempos. Cada pista tiene sus pros y sus contras, por eso si tu objetivo es el de romper los récords de los que programaron Rollcage más te vale que leas concienzudamente esta guía, sobre todo por que todos los trucos nos los ha soplado nuestro colega David Perryman. Si creías que eras el mejor échale un vistazo a los tiempos que consiguen en Psygnosis y a ver si puedes mejorarlos.

Liga gemini

paradisse



¿Dónde?
Lujos y hoteles decoran una de las zonas más ricas de las Islas Harpoon.

¿Problemas?
El césped, los hoteles y los malditos árboles, todo ello sin olvidar las dichosas farolas.

¿Qué hay que hacer?
Para conseguir el mejor tiempo hay que usar el atajo. No te costará mucho encontrarlo, está tras la primera curva de 90 grados (en la zona llena de objetos), para entrar tendrás que pasar por el lado derecho de los edificios. Haz un par de vueltas para conseguir una vuelta limpia, de paso elimina todos los edificios y árboles del camino, especialmente los de la zona del atajo. Cuando estés preparado acércate a la meta y crúzala con un turbo, si has hecho bien tus deberes recibirás dos turbos como premio por hacer una Perfect Lap. Maneja bien el volante cuando entres en el atajo o tu coche derrapará en el césped y perderás el control. Una vez dentro usa el doble turbo justo cuando veas que estás a punto de salir de la cueva y veas claramente la meta, agárrate de los pantalones por que vas a meter una canasta con tu coche a más de 600km/h.

★ *Mejor tiempo del equipo Rollcage:* 12:69s



▲ Este es el atajo, si te las apañas para mantener la velocidad y usar los dos turbos al final de la curva conseguirás el mejor tiempo de tu vida.



▲ Haz un Perfect Lap y prepara dos turbos. Lanza uno y ten cuidado con los edificios si se te olvidó destruirlos.

fuerza-g



¿Dónde?
Un complejo industrial repleto de fábricas y edificios a punto de caerse (con un poco de tu ayuda claro está).

¿Problemas?
Curvas muy cerradas que obligan a caer en la nieve. Muchos edificios para destruir y chimeneas de lo más molestas.

¿Qué hay que hacer?
Si tu objetivo es el de conseguir los mejores tiempos más vale que te prepares y aprendas a tomar el atajo a la izquierda del gran túnel, cuya salida está justo en el lado derecho de la meta. Elimina todos los edificios, que no quede ni uno. Usa el doble turbo justo antes de llegar a la meta y adquiere el bonus tras hacer el Perfect Lap. Sube al túnel y usa el acelerador del techo, una vez estés en el suelo métete en el atajo de la izquierda y lanza el doble turbo, si no pierdes el control llegarás a la meta en un tiempo alucinante, no apto para cardiacos.

★ *Mejor tiempo del equipo Rollcage:* 12:50s



▲ La parte más difícil de esta pista consiste en pegarse al techo a toda velocidad y pasar por el acelerador azul.



▲ Si te dejas desperdicios en el camino no te quejes, quítalos antes de empezar y asunto arreglado.

contacto



¿Dónde?
El lugar donde cayó la primera nave que intentó contactar con el mundo exterior.

¿Problemas?
Rocas, grava y arena, todo ello sin olvidar los pequeños pero molestos baches. Por cierto, no pierdas de vista los meteoritos...

¿Qué hay que hacer?
Haz una limpieza general, nada de edificios ni escombros molestos. Antes de llegar a la línea de meta, usa dos turbos para cruzarla a toda velocidad, pero recuerda que si ajustas la dirección podrás tomar la curva sin perder nada de velocidad, si lo haces mal chocarás contra la pared. Recoge tu premio por hacer una Perfect Lap y cuando veas que te acercas a la gran curva tu velocidad bajará, pégate al camino marcado y lanza un turbo corto. Ahora el problema reside en controlar el coche para acceder a la parte complicada, consiste en salir de la curva y caer justo en el carril derecho, si lo haces bien recibirás un turbo. Ajusta la salida por la rampa y usa un doble turbo, si todo ha ido bien llegarás a toda velocidad a la meta y romperás otro de los records.

★ *Mejor tiempo del equipo Rollcage:* 16:06s



▲ Usa un doble turbo apuntando en la dirección correcta, procura que la curva sea lo más suave posible.



▲ Para salir de la curva sigue el camino de grava y llegarás al extremo derecho de la pista sin problemas.

Liga Taurus

contrabandi



¿Dónde?
En los puertos de las islas Harpoon.

¿Problemas?
Algunas zonas de arena y un par de curvas cerradas.

¿Qué hay que hacer?
El truco para esta pista consiste en meterse en la cueva a la máxima velocidad posible, sin pegársela (obviamente). Muy bien, limpia todo el camino de molestos objetos y usa el turbo justo antes de llegar a la meta. Gira suavemente por el primer túnel, cuando estés en línea recta lanza un doble turbo sin ningún miedo, cuando llegues a la zona de curvas pégate a la izquierda y tu coche tomará la curva cayendo justo alineado con la entrada a la cueva. Recoge algunos turbos, úsalos y asunto arreglado. Seguramente no te saldrá a la primera, es cuestión de práctica.

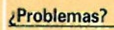
★ *Mejor tiempo del equipo Rollcage: 21:33 s*



▲ **A esta velocidad deberías estar si quieres ser el número uno en la tabla de tiempos.**

▲ **Seguro que ahora entiendes como coger esta curva sin frenar ni un ápice.**

erupción



¿Dónde?
Un volcán situado en el mundo exterior.

¿Problemas?
Arena, rocas, suciedad y lava. Muchos equipos de extracción minera y un tren.

¿Qué hay que hacer?
Venga te lo diré de nuevo: Limpia la pista de cualquier molestia y usa un turbo antes de llegar a la línea de llegada. Usa un turbo dando una vuelta al volcán para coger velocidad y recoger los objetos, métete en el túnel recogiendo el objeto de la entrada y usa un turbo. Coge el objeto situado fuera de túnel y los que están en la curva, pero cuidado, al recogerlos estarás en un lugar muy chungo, suelta un poco de gas y cuando hayas tomado bien la curva usa un doble turbo, dirígete por la cueva y pégate a la pared para evitar el tren, aunque puedes conseguir algo de velocidad extra si aprendes a chocar contra el tren justo al final del túnel, solo conseguirás 0,5 segundos extra pero la verdad es que vale la pena.

★ *Mejor tiempo del equipo Rollcage: 18:03 s*



▲ **Parece que se han dejado mucho material de las obras de prospección minera suelto, cárgatelos y listo.**



▲ **Esto requiere algo de habilidad, choca contra el tren antes de salir de la cueva y ganarás unos 100km/h.**

area 52



¿Dónde?
Una base militar no muy secreta situada en los muelles de Sapphire.

¿Problemas?
Nieve y un camino falso.

¿Qué hay que hacer?
Lanza un turbo en la línea de llegada. El camino principal es más fácil y rápido, no tomes el supuesto atajo. Usa un doble turbo cuando veas que sales del túnel principal, recoge un par de objetos por el camino. Ve por la carretera de la izquierda y pasa por los aceleradores. Métete en el pasillo y al final en la curva pega un giro lo más cerrado posible, cuando el coche esté enderezado usa un doble turbo, pero NO TE METAS EN EL AGUJERO que está después del pequeño túnel o perderás muchísimo tiempo. Mantente pegado al suelo y no pierdas velocidad. Con un poco de práctica podrás ganar casi 20 segundos sin ningún problema.

★ *Mejor tiempo del equipo Rollcage: 19:60 s*



▲ **Este es el lugar perfecto para lanzar un doble turbo y pasar a toda velocidad por el tunel.**



▲ **No hagas locuras, guarda los turbos para cuando salgas de esta curva o acabarás volcando.**

intersección



¿Dónde?
Cerca del centro comercial de ciudad Neoto.

¿Problemas?
Obstáculos y la maldita tienda.

¿Qué hay que hacer?
Turbo en la línea de salida. Toma el atajo a 250km/h. Lanza otro turbo tan pronto veas la salida claramente. Pégate a las paredes del siguiente túnel, procura mantener el control sin bajar la velocidad. Cuando llegue a la zona llena de baches recoge el primer turbo y lánzalo, si lo haces bien tu coche saltará todos los baches sin perder velocidad. Los últimos cruces son un poco complicados, aunque si haces buen uso de un turbo podrás terminarlo sin ningún vuelco, te recomendamos que practiques con el coche sobre el techo (el de Rollcage no el de tu casa!La parte final es la más difícil, si usas las paredes para evitar los obstáculos y calculas la caída y el giro del coche podrás cruzarla sin problemas, aunque la verdad es que es la parte más problemática de la pista, por algo es la última del torneo.

★ *Mejor tiempo del equipo Rollcage: 43:83 s*

Liga Scorpio

daytona



¿Dónde?
Otra de las islas Harpoon. Un sitio perfecto para pasear a 500km/h en un día soleado.

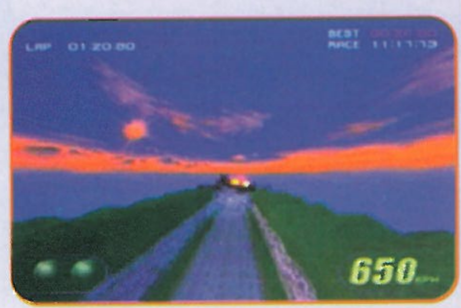
¿Problemas?
Edificios molestos y una playa tormentosa. Hoteles y monumentos con 10.000 años de antigüedad que ansían ser destruidos en pequeños pedacitos.

¿Qué hay que hacer?
Bueno, la descripción para esta pista está pensada asumiendo que has hecho una buena limpieza antes de empezar y que no has dejado ningún obstáculo en el camino. Atraviesa la línea de llegada con un doble turbo (saldrás volando), aunque lo más importante es que hayas realizado una vuelta Perfecta. Cuando veas que estás a punto de salir del túnel suelta el acelerador (o acabarás con los piños en la pared) y toma la curva con suavidad dirigiendo tu coche en dirección a la playa, cuando veas que el coche está alineado lanza un doble turbo. Recoge todos los turbos y ve lanzándolos cuando los tengas. Salta la pendiente y recoge el siguiente turbo. Pasa por los aceleradores y lanza un doble turbo tan pronto como veas que el coche está alineado con la pendiente final. Si lo haces bien serás catapultado hasta la línea de llegada, eso sí, la leche que te vas a dar es para foto.

★ ***Mejor tiempo del equipo Rollcage:*** *21:30 s*

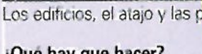


▲ **Toma la curva por el lado derecho y no tendrás que frenar tanto y harás contacto con la carretera antes.**



▲ **Sí señor, esto es lo que verás tras usar los dos turbos en la rampa final, todo un espectáculo (la caída).**

safari



¿Dónde?
Una zona residencial de ciudad Neoto.

¿Problemas?
Los edificios, el atajo y las p

¿Qué hay que hacer?
Para completar con éxito tu misión tendrás que tomar el atajo oculto, si no es imposible conseguir el mejor tiempo. Haz una limpieza completa (que no quede ni un solo edificio o roca molesta). Lanza un turbo en la línea de salida y métete por el túnel derecho, recoge otro turbo. Usa otro turbo en la curva y dirígete a la derecha...
Después de la curva si estás atento verás un pequeño camino, métete por él (este es el atajo). Al ser todo césped la conducción no te dará demasiados problemas (la dificultad reside en meter el coche justo por el pasillo de entrada sin voltear el coche), pero NO USES EL TURBO. Evita el monumento y con un sutil giro métete en el túnel de salida, cuando el coche esté alineado ENTONCES usa un doble turbo y acabarás justo al final de la salida. La verdad es que te costará conseguir velocidad en el parque, pero no te desesperes, vale la pena.

★ ***Mejor tiempo del equipo Rollcage:*** *21:00 s*



▲ **Métete por el túnel de la derecha y recoge los dos turbos.**

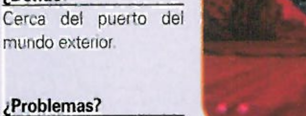


▲ **A la salida del atajo la curva es muy cerrada, practica y no tendrás ningún problema...**



▲ **Esta es la entrada al atajo, el parque, controla el coche lo máximo posible pues la entrada es muy cerrada.**

frontera



¿Dónde?
Cerca del puerto del mundo exterior.

¿Problemas?
Suciedad, arena y tierra.
Curvas peligrosas y un montón de saltos y obstáculos.

¿Qué hay que hacer?
Cárgate hasta el más insignificante detalle. Cuando tengas preparada una vuelta perfecta lanza un doble turbo en la línea de llegada. Tendrás que practicar para recoger los objetos sin perder el control a toda velocidad. Cuando salgas del túnel lanza un turbo y sal en línea recta, recoge otro turbo. Toma la curva y cuando estés listo lanza otro turbo en dirección a la rampa, aquí tendrás que hacer un giro para enderezar el coche, la fuerza que uses dependerá del coche que elijas.
Un par de giros y listo, cuando puedas lanza otro turbo y asunto arreglado.

★ ***Mejor tiempo del equipo Rollcage:*** *21:50 s*



▲ **Cárgate estas molestas torres y podrás pasar a toda velocidad sin ningún miedo.**



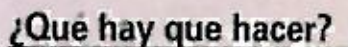
▲ **La rapidez no lo es todo, toma bien esta curva o perderás mucha velocidad.**



▲ **Si eres principiante seguramente prefieras apretar el freno antes de salir despedido por la rampa.**

Pistas adicionales

Estas cuatro pistas sólo se pueden conseguir al terminar el juego en el primer puesto de cada dificultad, aunque solo están disponibles en el modo de prueba de tiempo o en el modo dos jugadores. Si lo deseas puedes usar el código que permite acceder a todos los modos y dificultades del juego, excepto el modo de lucha uno contra otro, para acceder a estos modos tienes que terminar todas las dificultades con la máxima puntuación posible. El código que deberás introducir en el menú de opciones (password), es MAXCHEAT. Otra gran ventaja de este truco es que abre el modo espejo, la prueba de Mega velocidad que hace la partida el doble de rápida y un personaje adicional, Yuri, con su coche con las características al máximo.



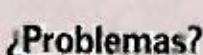
réplica

¿Dónde?
Así quedó el mundo exterior después de un terremoto.

¿Problemas?
Roca, arena, ruinas.

¿Qué hay que hacer?
Meterte en el túnel final de forma desesperada, déjate caer a la derecha y conduce con cuidado. Recuerda hacer una limpieza de la parte final, sobre todo las ruinas sueltas. Hay suficientes objetos como para lanzar tu coche a toda velocidad.

★ ***Mejor tiempo del equipo Rollcage:*** *23:73 s*



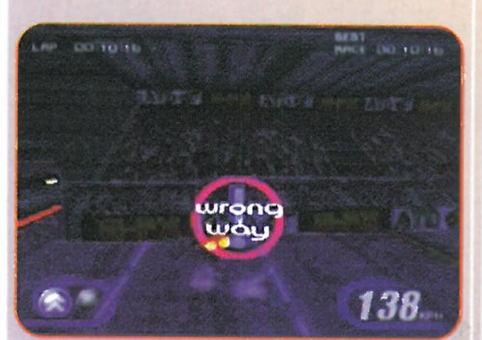
zona de inundación

¿Dónde?
El canal que rodea ciudad Neoto.

¿Problemas?
La propia pista, el agua y el peligroso monorail.

¿Qué hay que hacer?
Las esquinas se pueden tomar a máxima velocidad si sabes calcular el ángulo de llegada. Al final del canal tendrás que hacer un buen derrape si no quieres acabar patas arriba, por lo demás es bastante fácil.

★ ***Mejor tiempo del equipo Rollcage:*** *23:73 s*



No te comas el coco, media vuelta y por el lado derecho. Lo correcto sería que no chocases.

obras



¿Dónde?
Una zona en construcción de las islas Harpoon.

¿Problemas?
Roca, césped, grúas y hoteles.

¿Qué hay que hacer?
Doble turbo en la línea de salida, saltar por el túnel asegurándose de darle un pequeño toque al coche hacia la izquierda. Turbo, manteniéndose justo al borde de la caída. Recoge algunos turbos y toma la curva tranquilamente. En el segundo túnel lanza un Turbo largo.
Derrapa en la esquina, recoge turbos y tan pronto veas la línea de llegada lanza un doble turbo.

★ ***Mejor tiempo del equipo Rollcage:*** *19:06 s*



No te lances como loco a por ellos, aunque procura llevar dos siempre.

skid pan



¿Dónde?
Sapphire está dispuesta a celebrar las olimpiadas de invierno. ¡Están haciendo un tobogán!

¿Problemas?
Montones de nieve y un tobogán.

¿Qué hay que hacer?
Este solo está disponible en el modo de prueba de velocidad. Doble turbo en la línea de salida y recoge tu deseado bonus. Frena un poco al llegar a la curva. Acelera rápidamente hasta que llegues al primer banco de aceleradores. Si ajustas la dirección caerás justo dentro del túnel, recuerda usar los aceleradores azules para mantenerte a máxima velocidad.
La ultima esquina del túnel es bastante complicada. Aprieta el freno de mano justo después de salir y deja que el coche suba por la pared. Cuando estés en el techo aplica un giro en la dirección contraria y acelera. Si lo haces bien conseguirás mantener el control del coche.
En esta sección dirígete a toda velocidad por el lado contrario, usando únicamente un turbo largo (recuerda que antes de hacer esto tendrías que haber limpiado toda la pista de posibles obstáculos). Recoge dos turbos antes de entrar al tobogán.
Antes de entrar de lleno en el tobogán tendrás que calcular la dirección por la que entrar, te recomendamos que uses las paredes, cuando estés preparado lanza un turbo. Cuando cambies de lado de la pared lanza otro turbo y asunto arreglado. Si usas un turbo en la nieve y saltas por la rampa podrás alcanzar mucha más velocidad.

★ ***Mejor tiempo del equipo Rollcage:*** *43:83 s*

super bowl



¿Dónde?
En la zona más famosa de las islas Harpoon.

¿Problemas?
La velocidad será tu mayor problema.

¿Qué hay que hacer?
Antes de entrar en materia tendrás que coger algo de velocidad. Para hacerlo la mejor opción es alcanzar los aceleradores del techo, con tres o cuatro vueltas estarás preparado. Lanza un doble turbo justo una fracción de segundo antes de cruzar la meta y recoge tu bonus. Para tomar la siguiente baja por el techo y toma la primera curva (hazlo lo mejor que puedas). Aprieta el freno para reducir la fricción y mantén la velocidad (a unos 520 km por hora más o menos).
Toma la curva, deja que el coche derrape hacia fuera. Ahora un poco de diversión. Lanza un doble turbo cuando estés a medio ángulo de ir de frente. Si lo haces bien no chocarás contra nada y llegarás a la meta a 720 km/h.
En cualquier caso si quieres conseguir los mejores tiempos tendrás que golpear uno de los cuadros flotantes y recibir la onda expansiva de los mismos.

★ ***Mejor tiempo del equipo Rollcage:*** *7:96 s*



Si llegas a estas velocidades significa que vas por buen camino, sigue así y aprovecha los aceleradores del techo.



Éste es un buen comienzo, un par de vueltas y te harás con los records.



Tranquilo, si pierdes velocidad da un par de vueltas hasta que llegues a los 500km/h.







PROEIN

Concurso Tomb Raider III

DIRECCIONES DE GLOBAL GAME EN ESPAÑA

- **Global Game Centro Comercial Gran Turia: Pza. de Europa s/n. 46950 Xirivella (Valencia). Tel: 96 313 4067.**
- **Global Game Quart de Poblet. -Pizarro, 5. 46930 Quart de Poblet (Valencia) Tel. 96 153 75 20**
- **Global Game Basauri: Pza. Aritgoiti, 9. 48970 Basauri (Bilbao) Tel. 94 440 29 22**
- **Global Game Algeciras: Urbanización Villa Palma, Bloque 7, Local 1. 11203 Algeciras (Cádiz). Tel. 956 65 78 90**
- **Global Game Las Palmas: Alameda de Colón,1. 35002 Las Palmas de Gran Canaria. Tel. 928 382 977**
- **Global Game Madrid 1: C/ José Abascal, 16. 28003 Madrid. Tel: 91 593 13 46**
- **Global Game Madrid 2: C/ Alcalá, 395. 28027 Madrid. Tel: 91 377 22 88**

Bases del concurso:
- Puede participar cualquier lector que no tenga vinvulación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de esta editorial.
- No existen premios en metálico alternativos.
- Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game España antes del 30 de junio. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos.
- El sorteo se celebrará el día 10 de julio.
- Sólo se aceptará un cupón por lector, y no se admitirán fotocopias.
- El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.



¿Como se llama la mascota de Global Game?...

¿Dónde se encuentra la sala de trofeos de Tomb Raider?...

¿Cómo se llama la modelo que personifica Lara Croft en la versión III?...

¿Como se llama la software house productora de Tomb Raider?...

Cómo se llama la empresa que se ocupa de la distribución de Tomb Raider en España?...



Cupón de respuesta

Respuestas:

1...
2...
3...
4...
5...

Nombre...
Teléfono...
Domicilio...
Población.........................Código Postal................
Provincia...
País..
Dirección de correo electrónico...............................

Enviar este cupón en un sobre especificando "Concurso PSM" a Global Game España. C/ Salamanca, 27 5º, 9. 46005 Valencia

PRIMER PREMIO

- Pistola Scorpion.
- Bolsa Porta CD-ROM Playstation
- Tarjeta Global Game
- Llavero Playstation

SEGUNDO PREMIO

- Mando Dual Shock
- Memory Card
- Bolsa Porta CD-ROM Playstation
- Tarjeta Global Game
- Llavero Playstation

TERCER - DÉCIMO

- Bolsa porta CD-ROM Playstation
- Tarjeta Global Game
- Llavero PSX



Guardian´s Crusade

Los juguetes vivientes y más

Guardian´s Crusade es uno de esos títulos de Rol cuya calidad solo se descubre a medida que se juega, de esta forma se encuentran el estupendo sistema de crianza del monstruito o los increíbles 70 juguetes con vida que se pueden encontrar, cada uno de ellos tiene sus habilidades especiales. Por esta razón hemos decidido confeccionar una lista completa con las habilidades de cada uno.

Consigue todos los juguetes vivientes

A medida que avances en el juego irás encontrando algunos objetos llamados Juguetes vivientes. De esta forma conseguirás aliados con hechizos especiales. En total hay 70 juguetes vivientes, siendo más difíciles de conseguir aquellos que tienen las mejores magias, al igual que los más fáciles de conseguir serán aquellos con poca o ninguna utilidad contra enemigos grandes. Aquí tienes la lista completa para que sepas donde conseguirlos y para que sirven.







Nomb.juguete	Ataque	Descripción	Donde encontrarlo	Notas
Angel	Luz de vida	Magia de curación cuando estéis bajos de energía	Ruinas Kuldo	-
Assassin	Metralleta	Lanza un enemigo fuera tras tres turnos	Castillo Ryan	-
Avalanche	Mega Piedra	Ataque de tierra con ataque de piedra	Túnel Rogo	Tendrás que conseguir las cuatro piezas y la armadura sagrada
Baron	Daño espejo	Da 1/10 de la fuerza del golpe en oro	Puerto Zed	Busca en el cofre de la casa del Gobernador
Championo	Ataques de muerte	La mitad de PP y hace PPx10 de daño	Garam	En el altar de Culto tras derrotar a la gárgola Artema.
Cheergirl	Go! Go!	Aumenta el poder de ataque	Puerto Zed	Después de derrotar a Wartusk en el puerto habla con el Gobernador
Classique	Canción de sueño	Pone ambos bandos a dormir	Castillo Ryan	-
Clericy	Curación	Refresca los puntos de vida con la varita	Ruinas Kuldo	-
Confuso	Berseker	Hechizo de confundir a todos	Castillo Ryan	-
Contributor	Daño de monedas	Ataca con 20 monedas	Isten	Encuéntralo dentro de la casa de Richten tras derrotar a Darkbeat
Cupid	Fecha de vida	Cura al grupo	Caverna del miedo	-
D'Artañan	Lanza	Causa un ataque muy fuerte con la lanza de plata	Trisken	Te será entregada por Kalkanor si derrotas al dragón sagrado en el cañón Kisa tras recoger el anillo Solomon en la torre norte; (o si quieres) puedes revivirla tras de derrotar al dragón divino si has cogido antes el anillo.
Da'bomb	Explosión	Explota a los tres turnos	Kell	En el almacén tras derrotar a Mushmare
Dark Cross	Hechizo oscuro	Elimina a los débiles	Torre de los dioses	Tras derrotar a Anzo
Dark Postle	Ola de oscuridad	Provoca daños a ambos	Orgo	En la caja de madera en la casa de Algo
Ditchmobile	Aceleración	Aumenta la agilidad	Jungo	Un regalo cuando le das un nuevo nombre al bicho rosa
Douwner	Polvo Viral	Reduce el poder defensivo y ofensivo	Torre Norte	-
Dr. Gas	Envenenamiento	Envenena a ambos bandos	Castillo Ryan	-
Dr. Snooze	Burbuja de sueño	Un lado a dormir	Trisken	Tras pasar el test del Reclutador, (o) tras derrotar a todos los monstruos de Artema
Draken	Hatchet	Roba la mitad de la vida de ambos bandos	Templo Norte	-
Foreman	Ataque perforador	Provoca daños	Ruinas Kuldo	-
Freakz	Miedo	Asusta a todos	Castillo Ryan	-
Frooze	Congela	Convierte a un enemigo en un bloque de hielo	Penguii	Examina el muñeco de nieve cercano al pueblo
Frostall	Frío	Congela a todos	Templo norte	-
Gabriel	Luz divina	Cura a todos	Altar Divino	Te será entregado por Aruvin
Generosidad	Recompensa	Un regalo si ganas el combate	Trisken	Te lo entregará el Rey
Goldrush	Golpe de Hacha	Causa daños con su pequeña hacha, a veces da oro	Carmarthen	En un cofre en la mina Coal
H. Murcielago	Chupasangre	Absorve Vida de un enemigo y te cura	Puerto Zed	En la estantería de libros en el Altar de Culto
Hobo Joe	Robo	Consigue objetos de los enemigos	Mazmorra Kerple	-
Holy Cross	Canto divino	Elimina la tristeza	Torre Divina	Tras ganar a Lanzo
Hornet	Veneno	Envenena a un enemigo	Denvarado	Solo tras comprar el Récord

Nomb.juguete	Ataque	Descripción	Donde encontrarlo	Notas
Insectorfly	Defensas	Baja el poder defensivo con un liquido corrosivo	Den Hedlar	Lo tira un ciudadano tras llamar a su puerta
Jupiter	Hechizo de luz	Causa un daño leve a ambos	Orgo	Generalmente en el barril cercano a la casa de Algo
Kimoni	Bendición	Curación leve	Isten	En un cofre
Legend	Barrido Legendario	La última pieza maestra de Zeppetto	Casa de Zeppetto	Para conseguirla tendrás que tener todos los Juguetes vivientes
Mapster	Ataque Global	Enseña un mapa, ataca a los enemigos	Inn Coastal	Te lo entregará Bonik tras hablar con Amos
Marilyn	Poder	Usa su belleza para curar la vida al máximo	Isten	Te lo entregarán Marco y Carmen tras casarse
Mermaid	Huracan	Daño de agua con ciclón		Penguii Te lo dará Penguii en la zona de pesca
Mi Armour	Polvo de defensa	Aumenta el poder defensivo	Jungo	Arriba del faro
Minicar	Ataque	Atropella a un enemigo y lo elimina	Puerto Zed	En un cofre del puerto
Mossman	Ataque fuera	Baja el poder ofensivo	Torre norte	-
Mr. O'Neal	Palo O'Neal	Usa su bastón, un arma mortal	Kell	Tras derrotar a Mushmare
Mudsy	Males	Baja la destreza del enemigo	Kerple	En un cofre detrás del ladrón
Ninja	(Varios)	Usa movimientos secretos ninja	Kisa	Caverna Cañon
Nurse	Golpe de energía	Cura tu vida con una inyección	Orgo	Un juguete en el Molino
Pacificador	(Desconocido)	-	Orgo	Tras conseguir los Juguetes vivientes pasa una noche en la casa de Orgo
Phoenix	Llamaradas	Devuelve la normalidad a ambos	Cueva del miedo	-
Pippanic	Sirena de pánico	Confunde al objetivo	Mazmorras Kerple	-
Psychodoc	Golpe de PP	Convierte 20 puntos mágicos en vida para ti	Ruinas Kuldo	-
Pyro	Bola de fuego	Daño de fuego	Santa Clara	En el almacén de la playa
Resetter	A empezar	Te devuelve al principio del combate	Denime	Tocón
Ringsider	(no ataca)	-	Jungo	Te lo da el Pingüino al hablar con él
Sacribat	Sacrificio	Sacrifica 1LT para atacar a los enemigos	Trisken	Cofre de Torre Campana
Samurai	Espada Edo	Devuelve los LT al caballero	Kerple	Cofre del almacén
Sermon	Poder espiritual	Te revive si caes en combate	Den Hedlar	Te lo dará el Detective Narizlarga
Sleeper	Hipnosis	El objetivo cae dormido	Ruinas Kuldo	-
Stare	Cañón	Te da una vista de águila de la ciudad; Daña al enemigo con rayos	Casa abandonada	Al Oeste de Trisken
Sumode	Ataque corporal	Noquea a los enemigos	Garam	En la cueva Ruval
Tarantula	Veneno	Lanza un gas tóxico	Trisken	Entregado por Jadik tras completar la Torre Norte
Terroid	Fantasma	Crea un fantasma y asusta al enemigo	Zephyr	En un bote del puerto
Tiempofuera	Escudo de paz	Te evita cualquier daño durante tres turnos	Cueva del miedo	Tras derrotar a Galebinder
T.muro	(sin ataque)	Te protege con un escudo	Torre norte	-
Vampiro	Torre perdida	Ataca con un 10% de la vida del caballero	Zed Harbor	Entregado por un miembro del culto en la segunda planta del Altar de Culto
Vegas	(varios ataques)	Aumenta tu suerte con tres efectos	Torre Norte	-
Versus	Enfada a todos	Hacen que ambos sufran el doble de daño	Picardo	-
Viper	Dardo envenenado	Paraliza al enemigo	Caverna del miedo	En un cofre
Vudú	Muñeco Vudú	Elimina una parte del tiempo enemigo	Carmarthen	Entregado por el minero de la mina de Carbón
W.Bomba	Medidor de pasos	Hace tanto daño como el espacio recorrido caminando	Cueva del miedo	-
Whyme	(sin ataque)	Roba todos los ataques enemigos	Inn Coastal	-
W.Viento creador	Tornado	Provoca un ataque elemental de viento	Den Hedlar	-

Artema contraataca

Para conseguir los Juguetes vivientes de Guardian´s Crusade necesitarás volver a visitar muchas ciudades de nuevo. De esta forma descubrirás que algunas de las ciudades más grandes, o como el Culto Artema ha provocado muchos daños atacando a los aldeanos. Tu trabajo será el de asegurarte que cada una de las ciudades está segura, para lo cual tendrás que eliminar toda la basura de Artema. De esta forma podrás acceder a todos los Juguetes que antes no eran accesibles, buena suerte.





Las transformaciones del pequeño colega rosa

Además de servirte de ayuda en los combates, el pequeño rosa puede echarte una mano en los mapas, aunque lo más importante es que puede tomar diferentes formas. Para conseguir esto bastará con eliminar a algunos enemigos, los cuales le servirán de ejemplo a imitar. De esta forma podrás conseguir ataques demoledores sin necesidad de que se transforma. Aquí tienes la lista de las posibles formas que puede tomar, recuerda que para conseguirlo deberás luchar repetidamente contra algunos enemigos o no aprenderá.

Dino	**Snakera**	**Knogyn**	**Crabbyfish**	**Bobodragon**	**Treead**	**Ibkee**
Zakra	**Fatal Frog**	**Jelfishman**	**Eyevee**	**Psychocat**	**Fatbat**	**Buffoo**

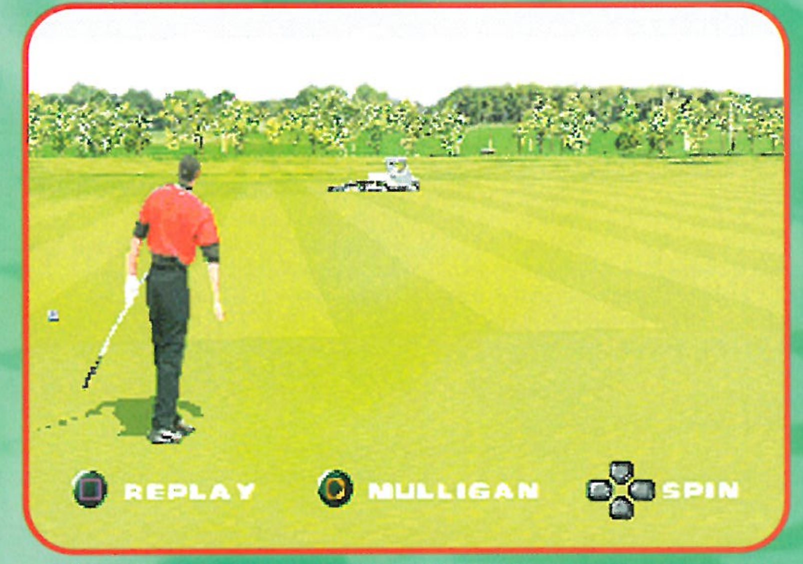


TRUCOS

TIGER WOODS GOLF 99

REVENTANDO EL COCHECITO

Este es uno de los trucos más curiosos que hemos descubierto en los últimos meses, se trata de una rayada que se han marcado los programadores para aquellos que se aburran (o que quieran reirse un rato). Si te introduces en el modo de práctica podrás observar un cochecito de lo más curioso, pues bien, si apuntas bien y le das tres veces verás como sale despedido por los aires.



▲ Te costará un buen rato apuntar al cochecito, más que nada por que está en continuo movimiento.



▲ Si le golpeas tres veces verás como el dichoso coche explota en pedacitos. Hay que ver lo mal que están algunos programadores...

MEDIEVIL

Muchos son los que se aventuran en las tierras de la mano de Fortesque, pero pocos son los que vuelven. Pues bien, si ese es tu caso, aquí tienes los códigos que te darán vida, energía y armas. Con ellos nadie podrá contigo.



MENÚ DE TRUCOS NORMAL.

Pausa el juego, mantén pulsado L2 y presiona ↓, ↑, □, △, △, ○, ↓, ↑, □ y △.

Menu de Trucos especiales SUPER Cheats, Pausar el juego y luego...

mantén pulsado L2 y presiona △, ○, △, ○, ○, △, ←, ○, ↑, ↓, →, ○, ←, ←, △, →, ○, ←, ←, △, ○, ↓, ○, ○, →.

TAI FU: WRATH OF THE TIGER

NO TE QUEDES SIN TERMINARLO

¿Te has quedado atascado en alguno de los niveles y no sabes que hacer?, ¿estás cansado de golpear el mando de la Play por que crees que hay algo imposible de realizar?, pues bien, tus quebraderos de cabeza han terminado gracias a la ayuda de este pequeño y útil truco.

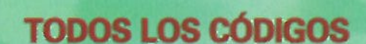
Termina cualquier nivel (da igual el que sea) y una vez accedas al mapa general aprieta R1 + R2 y te aparecerá una lista con todos y cada uno de los niveles, sin excepción posible. Y por si fuera poco, tendrás las habilidades especiales que correspondan al nivel.



▲ Aprieta R1 + R2 en la zona del mapa e inmediantamente después aparecerá un menú oculto.



▲ Ponte sobre el nivel que quieras visitar, desde los más fáciles hasta la lucha final. Una vez hayas elegido aprieta X para acceder al mismo.

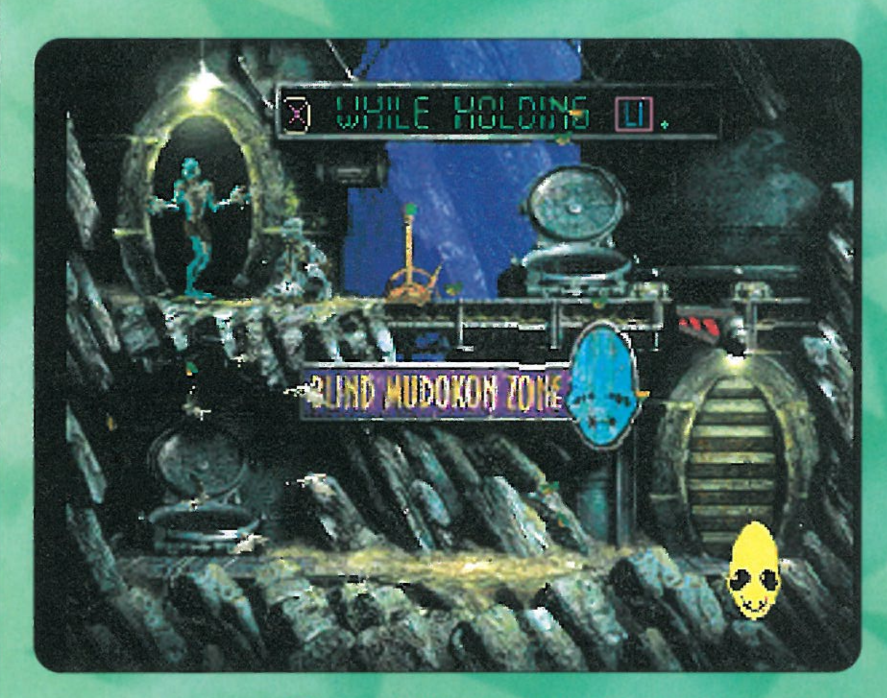


TODOS LOS CÓDIGOS

Para poder usar estos trucos tendrás que presionar R2, △, R2, △, ○, X en cualquier momento de la partida.

EFECTO	TRUCO
Invencibilidad	R2, △, R2, ←, →, R1
Vidas infinitas	R2, △, R2, ←, →, X
Modo curación	R2, △, R2, ←, →, R2
Curación al máximo	R2, △, R2, ←, →, ○
Chi al máximo	R2, △, R2, ←, →, □
Kung Fu (todos estilos)	R2, △, R2, ←, →, △
Enemigos grandes	R2, △, R2, ←, →, ↑
Enemigos pequeños	R2, △, R2, ←, →, ↓

ODDWORLD: ABE'S EXODUS



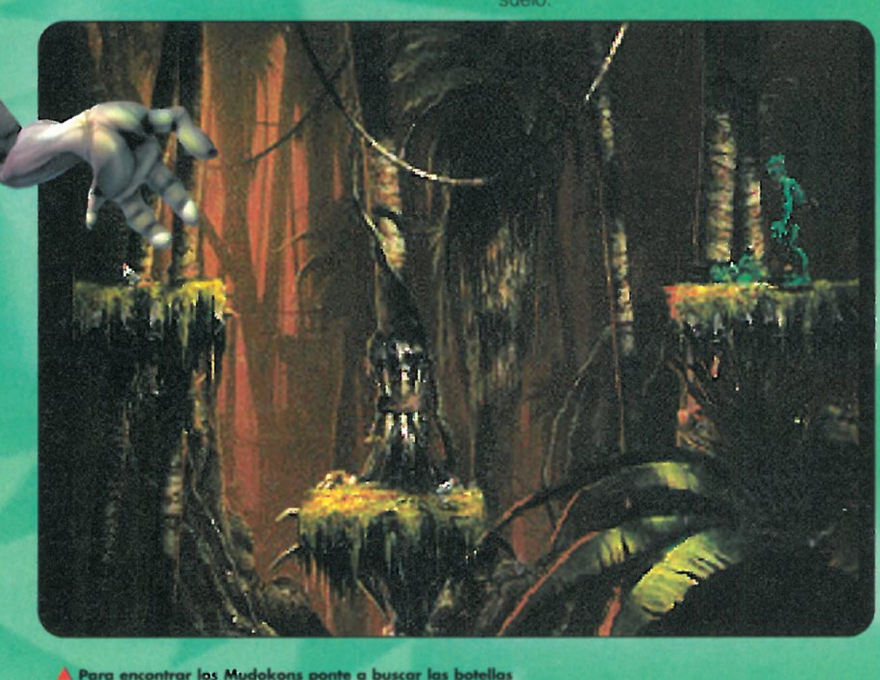
▲ Podrás introducir el código en cualquier lugar o momento del juego.

SALTANDO NIVELES EN EL MUNDO DE ODD WORLD

¿No me digas que te has quedado enganchado en una fase y no sabes que hacer?, ¿te pones tan nervioso que ya no sabes a quien pedirle ayuda?, perfecto, has ido a parar al lugar adecuado. Como bien sabrás algunas zonas del juego son particularmente complicadas, tanto que a veces a uno le dan ganas de mandar el juego a freir espárragos, bien, tranquilo por que para saltarte un nivel bastará con mantener apretado R1 y pulsar ○ ○ XX □ □. Si lo haces correctamente serás transportado al siguiente área. El problema de este truco es que no podrás rescatar a algunos Mudokons.

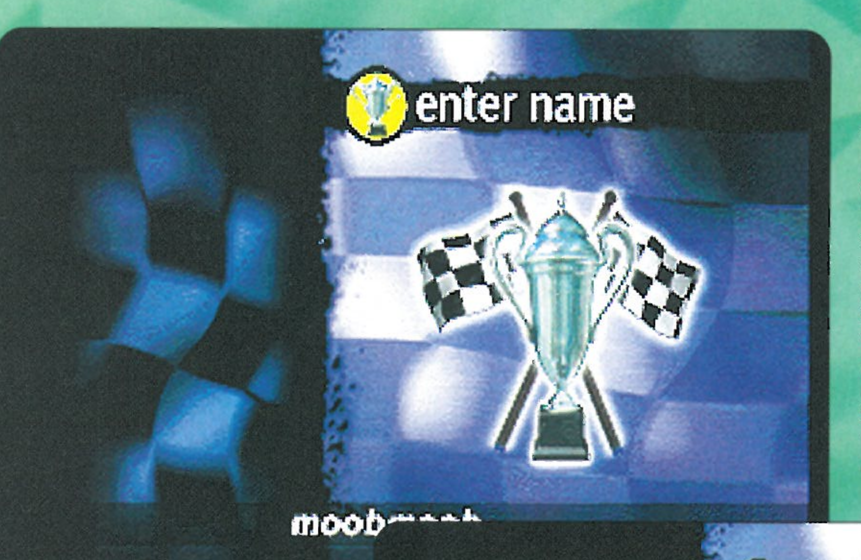
ENCONTRADO MUDOKONS DESCARRIADOS

Realmente lo que te vamos a contar es más una ayuda que un truco. Para encontrar a todos los Mudokons del juego tendrás que apañartelas para encontrar a los que están ocultos, por esta razón en muchas ocasiones podrás encontrar pistas que te indicarán su posición, la más común es una botella de hueso de Mudokon tirada en el suelo.



▲ Para encontrar los Mudokons ponte a buscar las botellas vacías que hay en el suelo.

RALLY CROSS 2



▲ Empieza un nuevo campeonato y introduce el nombre de "moobmoob", sal y tendrás acceso a todos los coches y modos.

CONSÍGUELO TODO

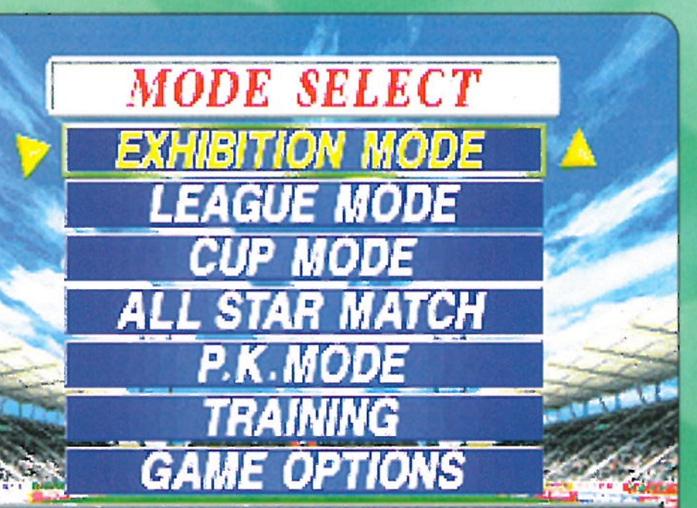
Hace un par de meses os dimos algunos trucos realmente sorprendentes, incluyendo uno que servía para tener acceso a todos los coches y campeonatos, aunque desafortunadamente para todos el truco no permitía obtener los últimos coches secretos si no ganabas la última prueba. Por esta razón os hemos preparado este magnífico truco. Empieza una Sesión nueva e introduce como nombre "moobmoob". Esto te llevará a la zona normal, aunque si observas bien verás como ahora tienes acceso a todos los coches. Y lo mejor de todo es que podrás usar todos los coches en cualquiera de los modos del juego.

▲ Tendrás acceso a los mejores coches del juego...



▲ Así como los modos y pistas, una verdadera gozada.

ISS Pro 98



▲ Antes de introducir el código pon el cursor sobre la opción de Exhibición.

Al igual que muchos otros juegos de fútbol del mundo ISS Pro 98 se basa en valores estadísticos de velocidad, resistencia o fuerza para hacer a los jugadores más reales. Pero lo más interesante es que en ISS Pro 98 los programadores han colocado un equipo secreto que tiene todas las habilidades al máximo. Para hacerte con el tendrás que ir al menú principal y poner el cursor de selección sobre el Modo Exhibición y apretar ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → ○ X. Si lo has introducido correctamente escucharás aplausos. Para encontrar el nuevo equipo elige el modo Exhibición y mientras estás en el selector de país aprieta L1 + R1, mientras aparece aprieta X para seleccionarlo.



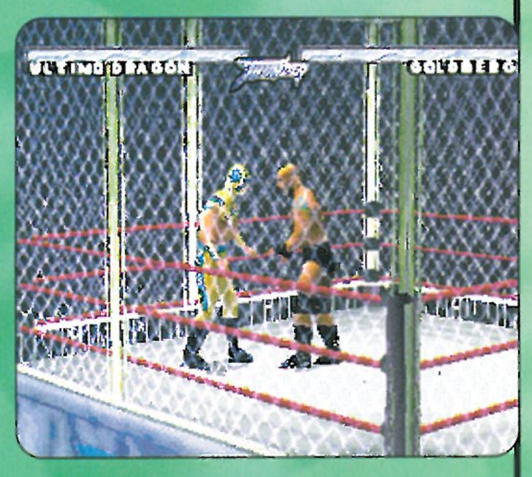
▲ Tras introducir el código mantén apretados L1 + R1 para que aparezca el equipo fantástico.

▲ El equipo de las estrellas de todos los tiempos también tiene sus propios fans.

WCW Thunder

MÁS CÓDIGOS, POR SI TE ARREPENTÍAS

Seguro que muchos de vosotros habéis tenido la oportunidad de tener en vuestras manos el detestable y pésimamente realizado WCW Thunder, por esta razón nos hemos visto en la obligación de mostraros nuevos trucos con los que enriquecer este "juego".



▲ Con el código que os dimos el pasado mes no se podía acceder a la celda, solo usando este truco podrás acceder al modo.

TODOS LOS VÍDEOS

No te puedes ni imaginar la cantidad de vídeos que se han incluido en este WCW Thunder de cada uno de los luchadores, por desgracia, para verlos tendrías que ganar con cada uno de ellos. Aquí es donde entra en acción este truco que te permitirá ver todos los videos. Accede al menú de opciones y aprieta R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, SELECT. Algunos vídeos muestran a los luchadores paseandose por el ring. Aprieta IZQUIERDA + X para avanzar y ver el siguiente vídeo. Para salir presiona START.

LUCHA EN LA CELDA

La lucha en la celda solo se consigue al final, pero esto no significa que sea difícil acceder a este tipo de lucha. Entra al menú de opciones y pon el marcador encima de "Random" y aprieta R1, R2, R1, R2, SELECT. Escucharás la palabra "cage" si has introducido el código correctamente.

LAS FOCAS TAMBIÉN BAILAN

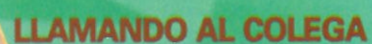
Hay hechos que demuestran que en el mundo de la lucha libre americana puede pasar de todo, sobretodo porque con este código podrás ver como los luchadores se ponen a bailar. Para hacer que el código funcione tendrás que introducir el código de selección de Ring. Para que se pongan a bailar aprieta L2 o R2. Si presionas L1 podrás cambiar el ángulo de la cámara para ver la de tonterías que están pasando alrededor.



▲ Olvídate de Silent Hill - no hay nada que asuste más que esto...

SELECCIÓN DE RING

Hay varios rings que son realmente absurdos. Para encontrarlos tendrás que usar este código accede al menú de opciones y aprieta R1, R2, R1, R2, SELECT. Tras hacer esto cada vez que aprietes SELECT el ring cambiará y podrás acceder a los ocultos.

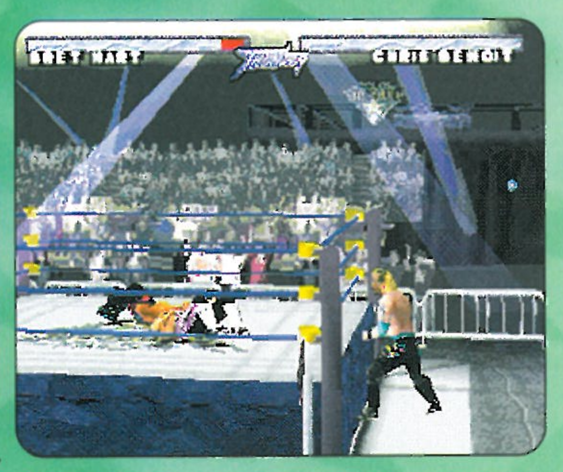


LLAMANDO AL COLEGA

Al igual que en la vida real (asumiendo que la lucha libre americana es algo "real") puedes pedir ayuda a tu compañero para dar una paliza a tu contrincante. Para hacer esto aprieta SELECT en la partida.



▲ Ahora podrás ver los videos de entrada de cada uno de los luchadores tal y como salen en la tele.



▲ El compañero que aparecerá al apretar SELECT es elegido al azar por el juego.

APOCALYPSE

Hace un par de meses os mostramos algunos trucos para este peculiar juego protagonizado por Bruce Willis. Y como sabemos que muchos tenéis este título os hemos preparado una nueva lista. Para introducirlos tendrás que detener el juego y mantener pulsado L1. Cada vez que introduzcas un código correctamente oirás el gatillo de una pistola.

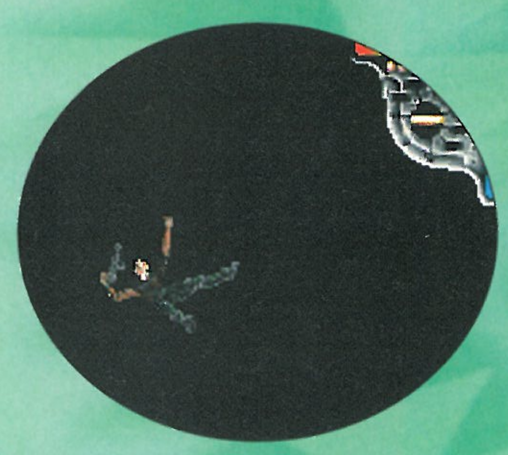
Código	Efecto
Curación	□ X △ O
Infinitas vida	△ O X □
Continua en la última posición	□ O X
Caídas sin limite	XXXXXX
Status Encendido/Apagado	◄ □ ◄ X



▲ Para introducir los códigos deberás detener el juego aprentando START.



▲ Si quitas las opciones de la pantalla podrás ver mucho mejor todo lo que hay en el nivel. Muchos juegos deberían tener esta opción.



▲ El código de caídas sin límite provocará que Bruce Willis caiga sin descanso, para detener la caída tendrás que meter el código de nuevo.



▲ Solo podrás obtener la opción que permite continuar desde el último punto si mueres una vez y continuas. Una vez introducido te será muy fácil acceder al último punto en el que jugaste.

FUTURE COP LAPD

MÁS CÓDIGOS PARA EL POLICÍA DEL FUTURO

Para los que se quedaron con ganas de "más" hemos confeccionado una lista de códigos que os serán de mucha utilidad, sobretodo en el modo dos jugadores.

CÓDIGOS MODO DOS JUGADORES

Estos códigos tienen que ser introducidos mientras accedes al menú de opciones, concretamente, situando el selector sobre el control de volumen de los Efectos. Una vez introducido tendrás que ir a la opción Salir y confirmar que SI. Si el código están bien puesto no te saldrás del mismo. En general el efecto solo se aplica al que lo haya introducido.

NIVELES ESPECÍFICOS DE LAS GUERRAS DEL CRIMEN

Los passwords que aquí os listamos sirven para acceder a algunos niveles específicos del modo Guerras del Crimen al nivel normal de dificultad.

Password	Nivel
TAFRGYBLRR	Parque Griffith Terminado
CRGRGYBLRY	Playa Zuma Terminada
FUMRGYBLRL	La Brea Terminada
SICUGYBLLR	Playa Venice Terminada
TAFUGYBLLR	Puerta del infierno Terminada
CRGUGYBLLY	Ciudad Estudio Terminada
FUMUGYBLLL	LAX Terminada
SIFYGYBISR	Long Beach Terminada

Código	Efecto
□, SELECT, ○, X	Recarga el escudo
□, ○, □, ○, X, SELECT, X, SELECT	Te hace el ganador
□, SELECT, ○, X, X, ○, SELECT, □	El jugador Azul cambia a negro
□, ○, SELECT, X, SELECT, X, ○, □	Recarga Arma 0
○, X, SELECT, □, ○, X, SELECT, □	Recarga Arma 1
□, SELECT, □, ○, □, SELECT, X	Recarga Arma 2
○, ○, ○, X, X, X, ○, SELECT	Más Potencia en Arma 0
□, □, □, ○, X, ○, X	Más Potencia en Arma 1
□, ○, □, SELECT, X, □, ○	Más Potencia en Arma 2
○, □, ○, X, SELECT, □, X	Te da 200 puntos
○, ○, SELECT, SELECT, ○, SELECT, X, □	Invencibilidad
○, ○, ○, ○, □, X, SELECT, □, X, SELECT, ○	Super saltos
X, X, SELECT, ○, ○, SELECT, □, □, SELECT	Escudo al máximo de energía (32767).

ASALTO PRECINTADO SELECCIÓN DE NIVEL

En la pantalla de password (accederás a ella una vez entres en este modo) introduce estos passwords para ir directamente al nivel que tu elijas.

Jungla Urbana	
Empieza en el nivel 5	FUCUGYBIMI
Empieza en el nivel 10	SUHUGYBIDR
Suelos Providenciales	
Empieza en el nivel 5	SICRRYBLLI
Empieza en el nivel 10	TIFRNYBLSR
Llaves de Hollywood	
Empieza en el nivel 5	SICRGYDLLI
Empieza en el nivel 10	TIFRGYPLSR
Playa de Venice	
Empieza en el nivel 5	SICRGLBLLI
Empieza en el nivel 10	MIFRGIBLSR



▲ **A la pantalla de password solo se puede acceder tras empezar una partida desde el menú principal.**



Esta sección se ha creado exclusivamente para tí; queremos que sea la más interactiva de todas las revistas. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:

PSM C/ José María Galván nº 3. 1. 28019 Madrid

Tio Alberto y Tio Sebas.

MAS SOBRE RESIDENT

David Lozano
Fuenlabrada (Madrid)

Hola colegas de PSM, me llamo David y tengo 15 años. Os sigo desde que sacasteis la revista, que por cierto está fantástica. Espero que me respondáis a unas cuantas preguntas:

¿Cuándo va a salir Metal Gear en castellano? Es que cada vez oigo una fecha de salida y lo estoy esperando impaciente (ya lo tengo apartado en el Centro Mail).

Es la pregunta que llevamos haciéndonos todos desde que se anunció su lanzamiento. En teoría cuando tengas este número en tus manos ya debería de estar en la calle. Queremos romper una lanza a favor de los chicos de Konami España que no tienen ninguna culpa de los retrasos que ha sufrido este título, sino todo lo contrario ya que se lo curran dando la brasa a los alemanes que son los que más pasan del mercado español y por eso le han dado menos importancia a su lanzamiento en castellano de la que deberían haberle dado.

¿Para cuando Time Crisis 2? ¿Valdrá con la pistola de la 1ª parte o saldrá otra nueva con el juego?

Lo último que sabemos acerca de este título tan alucinante que está arrasando en los salones recreativos es que no va a salir para la Play, por lo menos para la actual. Posiblemente si que sea desarrollado para la 2; aunque con Namco nunca se sabe, cosas más raras hemos visto.

He oído que va a salir un Resident Evil 3 para PlayStation, ¿Es cierto? ¿Seguirá la historia de la segunda parte?

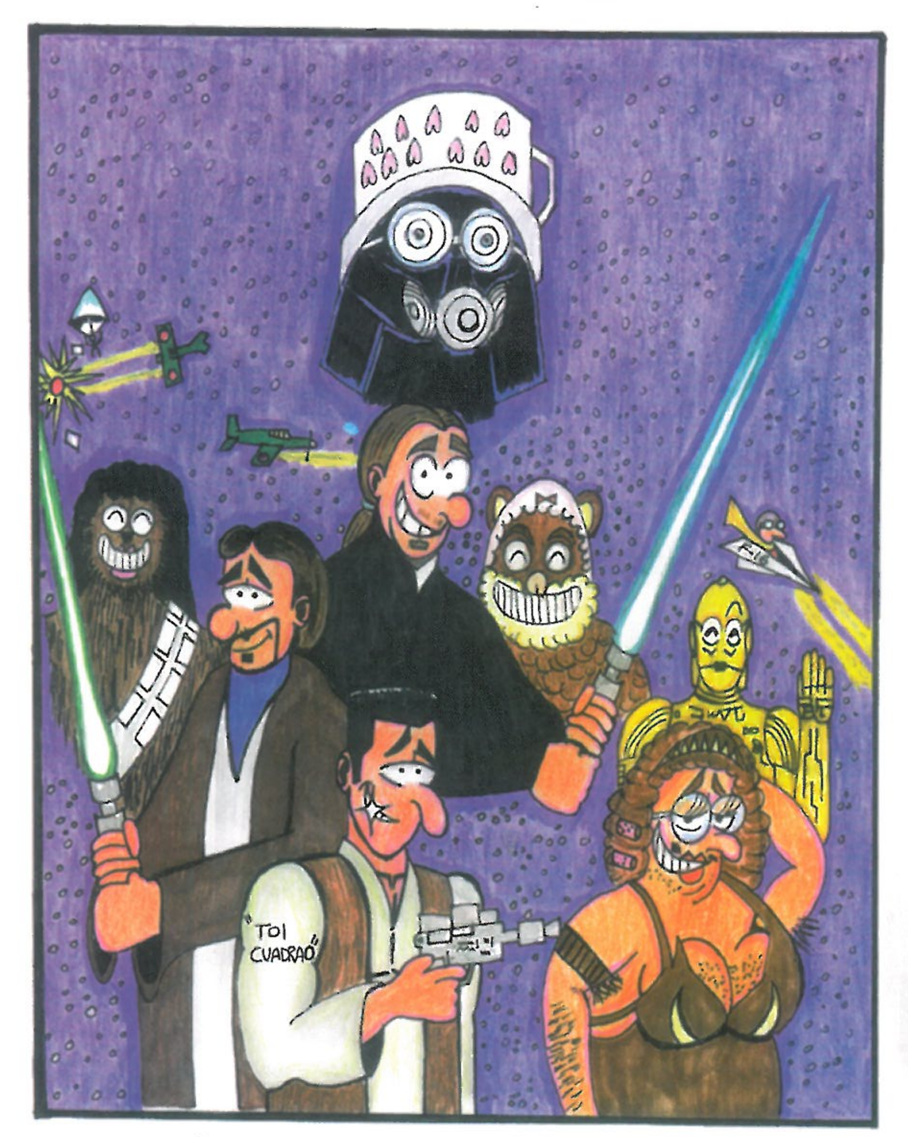
R.- Se ha hablado mucho sobre este tema, que si iba a salir sólo para Dreamcast, que si para la Play 2 y tal y tal. Nuestra más reciente noticia al respecto es que sí habrá un Resident 3 para la actual gris, que se llamará Nemesis y que seguramente compartan protagonismo los dos hermanos Redfield: Chris y Jill.

Teniendo en cuenta que me han dejado el RE2 y que me está gustando bastante ¿me recomendáis comprármelo, sabiendo que va a salir Silent Hill y RE3?

La respuesta te la das tú mismo, ya que si te gusta, lo mejor que puedes hacer es comprártelo. Además no creemos que tarde mucho en salir en Platinum. Silent Hill es parecido, pero va de otro rollo, aparte que todavía queda bastante para que salga; mas o menos allá por Octubre.

PSM

NIMUE '99



En la PSM 3 en la sección de Incubadora pusisteis la ficha técnica de Street Fighter Alpha 3. ¿Cuándo sale? ¿Merece la pena comprárselo? Desde luego y juzgando por las imágenes que pusisteis en la revista parece bastante bueno.

Pues si que es bueno, es el mejor de toda la saga, aunque la serie Street Fighter tiene sus defensores y sus detractores. Sigue siendo en 2D, han mejorado mucho los fondos y los movimientos de los personajes, pero hay gente a la que no les gustan los juegos en 2D y otros que los adoran; cuestión de gustos. Su lanzamiento estaba previsto para finales de Mayo o primeros de Junio, así que lo mas seguro es que esté ya en la calle cuando leas esas líneas.



Por último daros las gracias por publicarme la carta y mandar un saludo al tío Alberto y al tío Sebas y a mis amigos Alberto, Chema y Sergio que también os siguen.

Pues nada, otro saludo para vosotros y a mandar.

A VER SI APRENDEIS...
Pablo Luis
Bilbao

Hola amigos de PSM. Aprovechando vuestra revistaza quería advertir a las personas que quieran instalar el famoso chip multisistema. Me compré la PSX hace dos años y hace uno le puse el chip. Me lo instalaron en una tienda experta en informática. Al principio iba muy bien, tenía varios juegos al mes...pero claro, llegaron los problemas. Primero tuve que poner la consola al revés pero algunos de mis videojuegos seguían sin funcionar, no podía jugar mas de una hora seguida. Un mal día la consola pegó un chispazo y se calcinó, quedándose sin la garantía de Sony y negándose la tienda a arreglármela. Hoy en día tengo una nueva con tres juegos: Gran Turismo, V-Rally y Tomb Raider III y espero ansioso la salida de Metal Gear Solid. En resumen, quiero decir a las personas que quieran poner el chip a la consola que tengan cuidado porque la recalienta y se te puede acabar quemando. Quizá no tengáis tan mala suerte como yo, pero es un riesgo que no recomiendo correr a nadie. Un saludo y que siga la revista así. ¿Podríais facilitarme el teléfono de la F.A.P. (Federación Antipiratería)? Gracias.

Sentimos que hayas que tenido que sufrir en tus carnes una de las muchas consecuencias que causa la instalación del "maravilloso" chip multisistema. Por supuesto que te facilitamos con mucho gusto el teléfono de la FAP y esperamos que denuncies a esa "fabulosa" tienda de informática que te instaló el chip y luego te abandonaron a tu suerte cuando se cargaron tu querida Play. A ver si hay suerte y les cascan un multazo que tengan que cerrar. El teléfono es: 91-522 46 45

¿MIEDO DE DREAMCAST?
Ramsés López
Alcorcón (Madrid)

Hola os escribo para ver si podéis resolver mis dudas (seguro que no son sólo mías) ya sea por medio de vuestra revista o por el programa Top Games de La Noche Más Loca.

Pues si no te parece mal, te contestamos por la revista. Ah, no dejes de escuchar el programa que pasamos lista.

¿Por qué sacan los de Sony tan pronto la PSX 2? ¿No será que tienen miedo de Dreamcast?

Pues eso habría que preguntárselo a ellos porque con más de 50 millones de consolas vendidas en todo el mundo no creo que tengan mucho miedo a nadie, la verdad. Nosotros creemos que se debe al avance de la tecnología, no es que la Play se haya quedado pequeña, ni mucho menos. Lo que ocurre es que al haber descubierto un nuevo chip y un sistema como el DVD con mucha más capacidad que los CD, las posibilidades de las consolas han aumentado considerablemente, de ahí la necesidad de mejorar cada día y lanzar una nueva máquina. Además no olvides que todos los juegos de la gris servirán para jugar en la nueva y que seguirán lanzando títulos para la Play aunque la 2 esté en el mercado.



¿Es verdad que las consolas futuras superarán a los actuales PC's? ¿No creéis que es un poco exagerado?

Hombre, tal y como tú lo planteas sí que es exagerado. Que sepamos, lo único que se ha dicho es que el procesador de la PlayStation 2 será tres veces más rápido que un Pentium, de ahí a que superen a los PC's va un abismo.

¿Saldrán estos títulos en España?: Densha De Go!, Parasite Eve, Ehrgeiz, Siphon Filter y Xenogears. (Enuméralos a ser posible por fechas de lanzamiento).



Veamos, Densha De Go! No creo que salga por aquí. Parasite, Ehrgeiz y Xenogears dependerá mucho de si por fin los chicos de Square se deciden a instalarse en Liverpool y convierten sus juegos a PAL. Lo de Siphon Filter es más fácil ya que saldrá para el verano, así que ya sabéis, a sacar buenas notas en los exámenes finales.

¿Es verdad que hay un truco para ver a Lara Croft en pelotas, o es sólo un rumor?

Pero bueno tío, ¿En qué mundo vives? Todo el mundo sabe que lo del truquito para desnudar a Lara es un pegote que se marcó un listillo en internet, igual que las imágenes que se ven de ella en bolas por la red. Lo más parecido a Lara en pelotas son las fotos de Nell Mc Andrew que publicó Interviú hace algunos meses, pero... es que Lara sólo hay una y está hecha de polígonos. ¡Que le vamos a hacer!

¿Habrá concursos en vuestra revista?

Pues claro, en este mismo número ya tienes uno muy interesante.

Y por último ¿Habrá más versiones desarrolladas por Capcom de Resident Evil para el PC, o ya empezarán con el Dinocrisis?.

Del Dinocrisis de momento nada hasta Noviembre. De futuros Resident para PSX, léete la contestación a la carta de nuestro amigo David en esta misma sección y aclararás tus dudas.

EL EROTICO ENMASCARADO
Daniel Saldaña
Palencia

Hola amigos de PSM, soy un chaval de 22 años que os escribe para haceros un par de preguntas y un par de sugerencias. Leo casi todas las publicaciones que hay y no es por peloteo pero la vuestra es una de las mejores.

Gracias tío, ¿Dónde te mandamos el cheque?

Bueno ahí van las preguntas: ¿Sabéis si Silent Hill saldrá traducido al castellano?

Creemos que sí, aunque esperemos que esto no suponga un retraso de cuatro meses como ha pasado con Metal Gear.

¿Por qué les cuesta tanto sacar juegos para mayores de 18 en la Play?

LAS AVENTURAS DE NIMUE







Cuestión de marketing. Si la edad media de los compradores de juegos para PlayStation tuviera una diferencia abrumadora de mayores de 18 años, lo harían. De todos modos creemos que eso va también un poco en mentalidades y en nuestro país todavía están un poco retrasados en cuanto a la mentalidad de los jugadores de PlayStation se refiere. Peor lo llevan los de Nintendo donde la censura es mucho más estricta.

¿Hay algún juego erótico en la Play, ya sea en Japón o América? Si es así ¿Podéis poner alguna foto?

Pues mira, la foto más erótica que hemos encontrado por ahí de algún juego es esta de Darkstalkers 3 que te ponemos aquí y este dibujo que te dedica nuestra Nimúe, no te quejarás ¿eh?

Por cierto, sobre este tema leí un artículo muy interesante llamado "La censura" en otra revista que era una pasada. Mi consejo es que podríais hacer una sección con juegos censurados como Thrill Kill, Sex Drugs & Rock´n Roll, Carmageddon, etc. Bueno, a lo que iba. Yo creo que hay mucho lector que le gustaría al menos ver las imágenes que no nos dejan ver los fachas de siempre, diciéndonos que es por nuestro bien y buena salud. Yo me compré la PlayStation creyendo que había más libertad, pero visto lo visto los censores lo abarcan todo. Está bien que para proteger (supuestamente) a un chaval de 15 ó 16 años de violencias y tal, controlen por edad los juegos; pero de eso a que no les dejen editar me parece una pasada. ¿Por qué no dedican tiendas especializadas a vender juegos para mayores de edad? Pienso que sería una buena solución porque ya me he cansado de jugar con ositos y mariconadas de esas (perdón por el taco). Bueno, atentamente se despide un buen lector al que le gusta estar siempre informado con lo último de PSM.

Pues estamos de acuerdo contigo en bastantes cosas. Mira, a lo mejor el mes que viene te sorprendemos con algo del Thrill

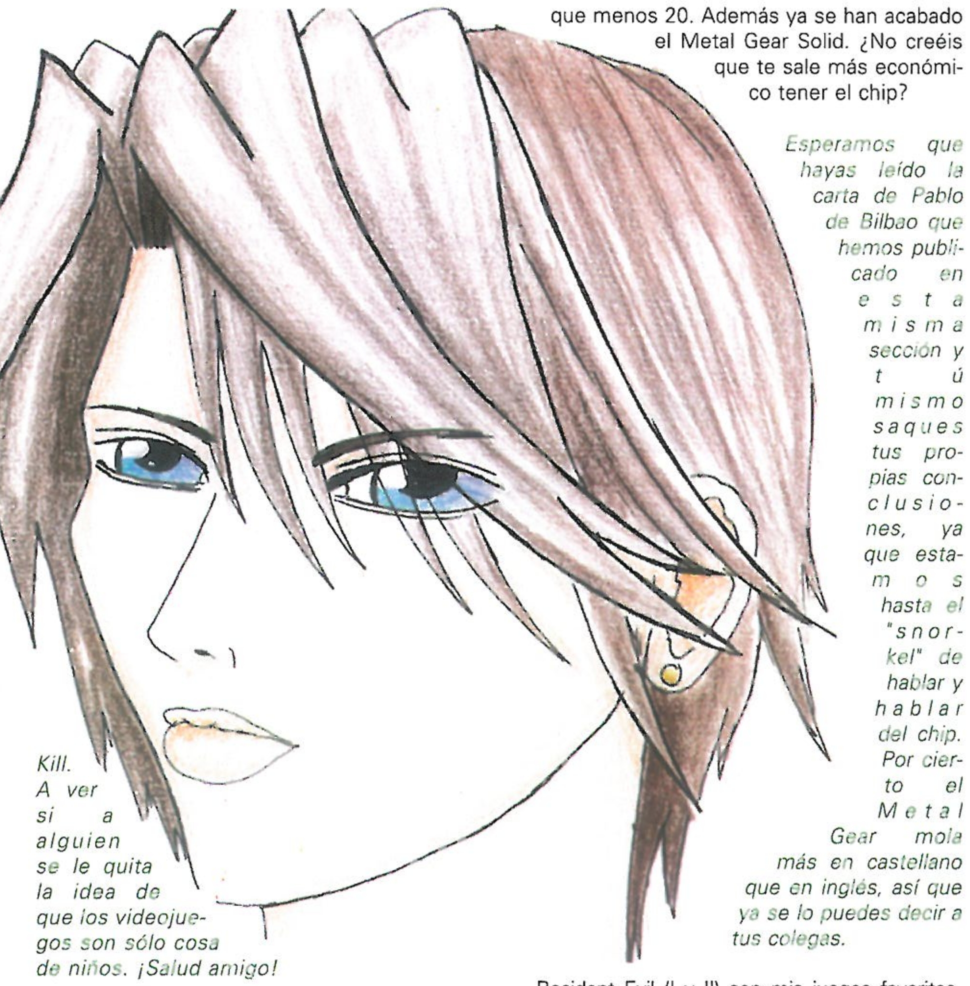
TOMB RAIDER III

CHRISTIAN 98









Kill. A ver si a alguien se le quita la idea de que los videojuegos son sólo cosa de niños. ¡Salud amigo!

OTRO QUE TAL BAILA

Manuel Roger
Majadahonda (Madrid)

Hola viciados. En primer lugar me gustaría felicitaros por la revista, todo un reto por realizar. Tengo la PlayStation desde hace dos años y me he estado arrepintiendo de no haberle puesto el chip. Yo sólo tengo 10 juegos mientras que mis amigos tienen, el que más o el que menos 20. Además ya se han acabado el Metal Gear Solid. ¿No creéis que te sale más económico tener el chip?

Esperamos que hayas leído la carta de Pablo de Bilbao que hemos publicado en esta misma sección y tú mismo saques tus propias conclusiones, ya que estamos hasta el "snorkel" de hablar y hablar del chip. Por cierto el Metal Gear mola más en castellano que en inglés, así que ya se lo puedes decir a tus colegas.

Resident Evil (I y II) son mis juegos favoritos. Ahora va a salir otro parecido llamado Silent Hill del que hablasteis en la PSM. En vuestra opinión y con sinceridad ¿Qué juego os ha gustado mas entre Resident y Silent Hill?

La verdad es que nos han gustado los dos, aunque hemos de decir que Silent Hill está mejor hecho y algunas de las situaciones dan más miedo.

Los juegos de coches son mis favoritos y llevo comiéndome la cabeza desde hace tiempo entre comprarme un volante o no. ¿Creéis que debería comprármelo? ¿Se nota la diferencia entre el mando y el volante? ¿Hay alguno que realmente merezca la pena?

R.- Si te damos nuestra más sincera opinión, a pesar incluso de que se mosquee alguno de nuestros anunciantes, creemos que la relación calidad precio de los volantes que hay actualmente a la venta es bastante pobre. Con esto te queremos decir que no es que los volantes sean malos (cualquiera de ellos) sino que cuestan una pasta para la poca diferencia que hay entre jugar con ellos y con un buen mando Dual Shock. Nosotros los probamos, los analizamos y tal, pero cuando yo me voy a mi casa y me quiero echar unos vicios al Gran Turismo o al Colin o al R4 me los juego con mi Dual Shock que es el mejor.

P.- Muchas veces cuando hago récords en un juego no puedo guardar y tengo que apagar la Play sin poder grabar la partida. ¿Hay alguna tarjeta de memoria de bastantes bloques y de fiable calidad?

Imaginamos que tu problema es que no tienes suficientes bloques libres para grabar o simplemente que no tienes tarjeta de memoria. Si tu problema es el primero, ve al menú de memory cards que aparece al encender la PlayStation sin ningún disco dentro y borra los bloques que ya no desees tener. Si el problema es el segundo, esta claro, cómprate una tarjeta, ¡melón! Las que mejor resultado nos han dado a nosotros siempre han sido las oficiales de Sony ya que nunca nos han fallado y además ahora no son tan caras.

Tengo dos mandos, uno analógico y otro normal. ¿Creéis que sería una buena idea comprarse el Dual Shock o cualquier otro mando?

Cualquier otro mando no. Comprarte el Dual Shock si sería una buena idea, ya que es el mejor mando que hay en el mercado para la Play. Por cierto, al mando normal le pones el invento que regalamos en nuestro anterior número de PSM y tienes otro más con Joystick, mola ¿no?



Roleros...



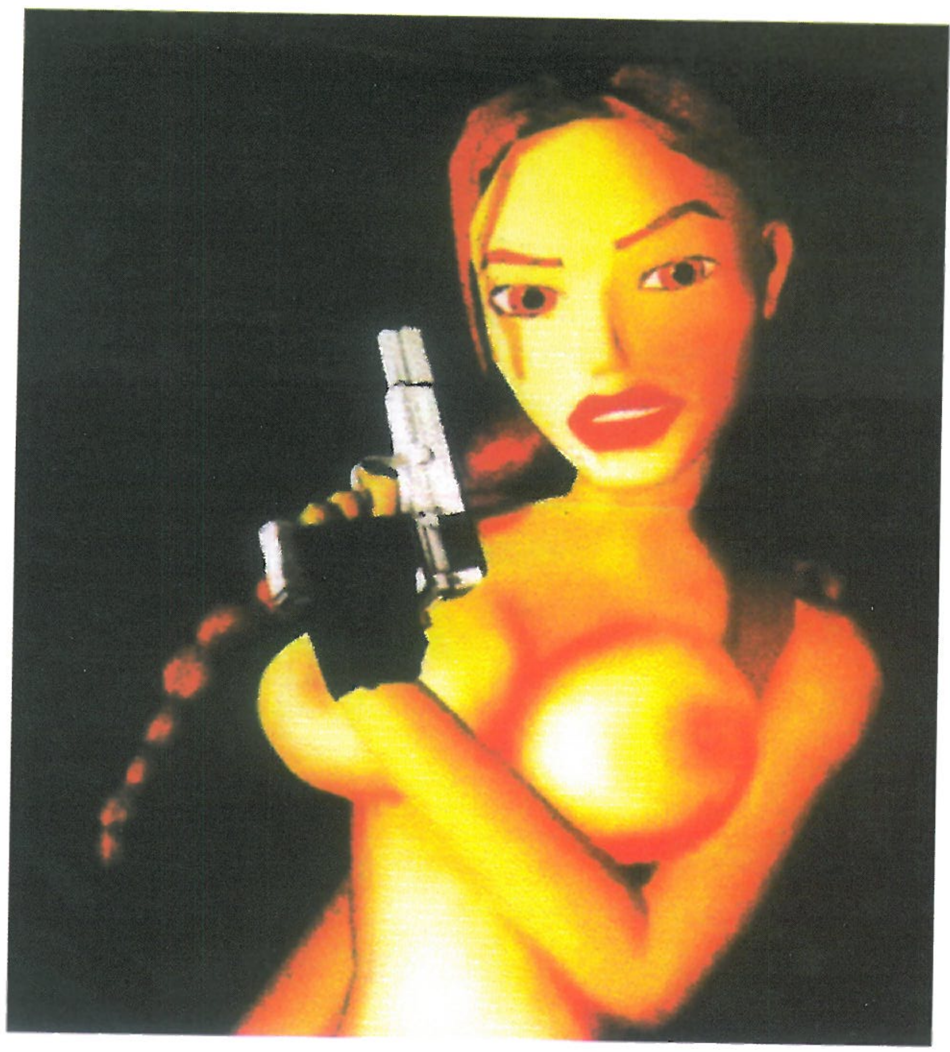
MI HIJO EST'A ENFERMO Y NECESITO UNAS HIERBAS QUE SOLO CRECEN EN LAS LLANURAS SANTAS. TRAEME LAS HIERBAS Y TE DAR'E EL PENDIENTE.

AUNQUE CLARO, VAS A NECESITAR LA ESPADA SAGRADA PARA VENCER A LOS FANTASMAS DE LA LLANURA. Y NO OLVIDES LLEVAR POCIONES DE FUEGO PARA EVITAR A LOS NOMADAS DE HIELO. OYE, AHORA QUE RECUERDO, HAY UN ATAJO POR EL VALLE DE FUEGO. ¿NO TE MOLESTAR'A ATRAVESAR UN PORTAL ESPACIO TEMPORAL, VERDAD?

... MEJOR OLVIDELO. ¿SER'IA TAN AMABLE DE INDICARME DONDE EST'A EL SERVICIO?



POR SUPUESTO, PERO NECESITAR'AS LA LLAVE DEL SERVICIO. UN GUARDIA LA TIENE, PERO NO SE LA DA A NADIE. EN CUALQUIER CASO COLECCIONA PIEDRAS R'UNICAS, ES POSIBLE QUE ENCUENTRES ALGUNAS PARA INTERCAMBIAR CON 'EL EN LA MANTAÑA DEL AGUILA PERO ALLI VIVE UN TERRIBLE DRAG'ON AZUL Y ...







EL QUE AVISA NO ES TRAIDOR

Santiago Roldán
Madrid

Hola chicos, lo primero felicitaros por el buen trabajo que estáis haciendo en esta revista y espero que os gusten las fotos de Lara.

Gracias por tus ánimos. Por supuesto que nos han gustado las fotos y aquí las tienes publicadas, hay que ver como se lo curra la peña con el Photoshop, ¿Las has trucado tú o te las has bajado de internet? En cualquier caso, están muy bien retocadas.

Desgraciadamente tengo el chip puesto en la Play, para poder jugar a juegos japoneses que no han salido en España como Tobal 2 y quería saber si podré jugar al Final Fantasy VIII en la versión PAL o me detectará el chip.

Como dice el título de esta carta, el que avisa no es traidor. Lo dijimos ya en el nº1 de PSM; van a empezar a sacar juegos que detectarán el chip y FFVIII es uno de ellos, así que lo siento majo, pero no se podrá jugar con él en consolas "tocadas", mira que os lo advertimos. Además no entiendo como dices en tu carta: "Desgraciadamente tengo el chip puesto"; habértelo pensado antes tío, seguro que cuando lo fuiste a poner no pensabas que eras tan desgraciado, y no te digo nada cuando empiece a darte problemas...

¿Cuál creéis que me debo comprar, Ridge Racer Type 4 o Need for Speed 4?

Nosotros creemos que los dos son imprescindibles, ahora si sólo puedes comprarte uno, píllate el Ridge Racer; pero en cuanto puedas píllate el otro.

¿Creéis que teniendo el Tomb Raider 1 y 2 merece la pena comprarme el 3?

Solo si te gusta mucho la serie o eres un fanático de Lara, si no la verdad es que no merece la pena.

¿ Me podríais decir como conseguir el Concept Car en Gran Turismo?

Ya lo hemos dicho en la sección de cartas del nº 2... bueno por esta vez lo repetiremos, pero no os acostumbréis. Sácate el carnet B obteniendo el trofeo de oro en todos los exámenes o (esto es más fácil) gana todas las carreras en todos los niveles de dificultad en el modo arcade y además del Concept Car obtendrás el modo Hi-Fi.

¿Cuál juego creéis que me debo comprar el Wild 9 o el Heart of Darkness?

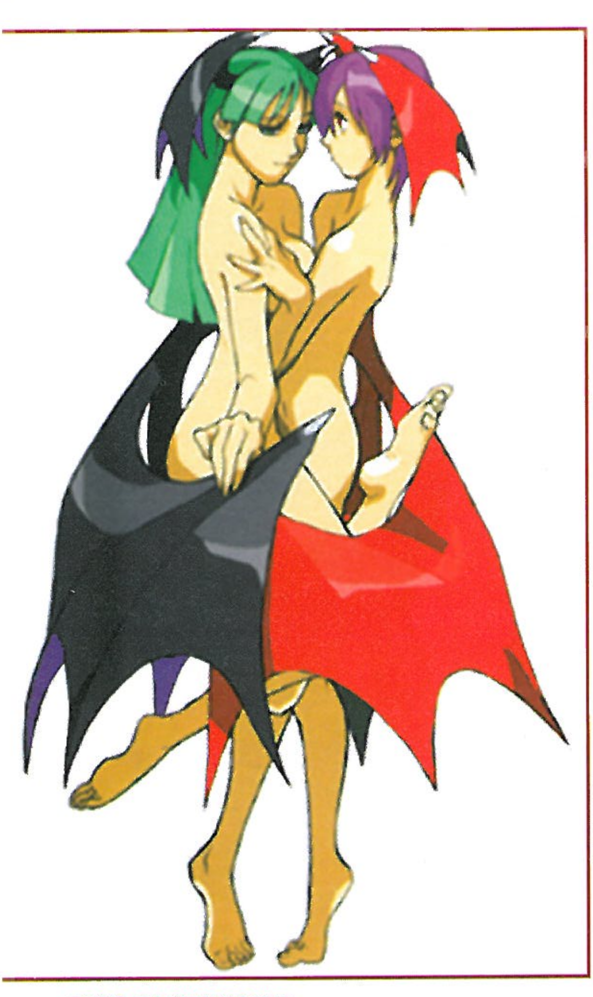
Hombre el Wild 9 es más variado y quizá más divertido aunque el Heart es más bonito, tú mismo.

¿Qué juego os parece mejor T´ai Fu o Legacy of Kain: Soul Reaver?

Aparte de que no tienen nada que ver el uno con el otro, Soul Reaver es una pasada y es más largo y completo que el simpático T´ai Fu.

Por cierto en la sección escaparate decís que Wild Arms solo está en inglés y yo lo tengo en español.

Jó, es que sois unos linces tío. Cuando pusimos el juego en la sección no había salido en castellano; pero en este mismo número hemos actualizado el escaparate y lo hemos corregido. Así me gusta, que os leáis la revista de cabo a rabo.



TODO UN CHAVALOTE
Alvaro Vargas
San Sebastián de los Reyes (Madrid)

¿Qué pasa chavales? Soy un chavalote de 14 años que está "to viciao" con el Resident Evil 2 y que va a haceros unas preguntas acerca de este mundillo.

¡CIELOS!

¿Qué hay acerca de la película de Resident Evil? ¿Se hará definitivamente?

Todo apunta a que sí. Seguramente su director sea George A.Romero, famoso realizador de cine de terror que cuenta en su haber con pelis como "La Noche de los Muertos Vivientes" y que también hizo el spot para la TV americana del Resident Evil 2.

Aproximadamente ¿Cuándo llegará la PSX 2 aquí?

Aproximadamente a finales del 2000.

¿Quién es la misteriosa figura que te da el lanzacohetes para acabar con Tyrant en RE 2?

No es misteriosa, es Ada Wong.

¿Cuánto valdrá aproximadamente la Pocketstation?

Sobre las cinco mil cucas mas o menos.

¿Cuál me recomendáis Ridge Racer Type 4 o V-Rally 2?

Ridge Racer, ya que V-Rally 2 no ha salido todavía y no hemos podido jugar ninguna copia final. Además son dos juegos diferentes.

Ordéname de mejor a peor "please": Warhammer II, C&C: Retaliation, Populous, Theme Hospital y Warcraft.

Nuestro orden de preferencias es: Populous, Theme Hospital, Warhammer II, Warcraft y C&C.
(Nota: Las respuestas sobre el lanzamiento de Time Crisis 2 y el teléfono de la FAP las tienes contestadas en estas mismas páginas)

Me encanta vuestra revista, espero que siga así durante muchos años. Ahí os mando un dibujito a ver si me lo publicáis, "porfa".

Nosotros esperamos seguir muchos años también, por la cuenta que nos tiene, ¡Gracias!.

Ahí tienes publicado tu dibujo. Por cierto, y esto va para todos, procurad enviar los dibujos a color porque si no, no vamos a poder publicarlos ¿OK?.

Metal Gear Maniaco
Rafael Gómez
Madrid

Hola amigos de PSM, soy Rafa y tengo 14 años, me gusta el gore, la estrategia, la aventura y el rol.

¿Con 14 años y ya te mola el gore?, guau.

Quería comentaros un par de cosas y que me respondierais a un par de preguntas.

En el número dos de vuestra maravillosa revista me fijé mucho en los dos comentarios de MGS. Me hice con una demo del dicho juego hace un par de días y quería comentaros unas cosas que no salían en la mini guía: en el helipuerto nada más empezar en el lado izquierdo del ascensor por donde subes hay un pequeño agujero entre la pared y el ascensor, al final del pequeño hueco hay una ration.

Como el demo era muy corto y lo hice en muy poco tiempo me dedique a pulular por los pocos escenarios (el demo solo contiene hasta la parte donde el tío ese muere de un ataque al corazón).

En el escenario de los tanques en el demo, en la pared del sur abajo hay una caja con explosivos C-4, y como me canse decidí ir de nuevo al helipuerto y mi sorpresa fue que dentro del camión donde encuentras el SOCOM encontré el lanzamisiles NIKITA y en la habitación de la cámara hay mas C-4.

Después volví a los tanques y en la plataforma de arriba encontré más misiles. Esto es lo poco que he descubierto en la

En primer lugar enhorabuena, has conseguido exprimir al máximo la demo de este magnífico juego de acción, algo que muy pocos se aventurarían a hacer. En segundo lugar, no, en la versión final de Metal Gear Solid no puedes conseguir esos objetos ocultos de esa manera, lo que sucede es que los programadores incluyeron esas armas para aquellos aventurados capaces de exprimir al máximo una demo pudieran encontrarse con dos de las armas más espectaculares del juego.

En la versión final de Metal Gear Solid el lanzamisiles NIKITA se consigue en uno de los subniveles del almacén nuclear, al igual que el C-4, el cual se consigue en el almacén de armas.

¿Es muy útil el PocketStation?

Por lo que tenemos entendido va a servir para mejorar la jugabilidad de los juegos, esto significa que en juegos como Final Fantasy VIII podremos mejorar a nuestros Guardian Force o jugar a mini aventuras, entre ellas una basada en un juego de laberintos en el que podremos conseguir G.F. secretos.

¿Para cuando FFVIII, Quake y Comandos?

Final Fantasy FFVIII seguramente salga para Navidades, con suerte. Quake, del cual seguramente te refieras a la segunda parte pues la primera no va a salir para PlayStation, tiene una fecha de lanzamiento prevista para Julio, aunque puede producirse algún retraso. De Commandos Behind Enemy Lines lo único que se sabe es que está en desarrollo, con un poco de suerte estará antes de que acabe el año.



¿El Quake tendrá modo dos jugadores?

Más les vale, un Quake sin modo dos jugadores no es "Quake", pues la verdad es que el único punto fuerte de los Quakes es el modo multijugador, y si tenemos un poco de suerte lo harán con soporte cable Link.

¿En Gran Turismo 2 se destrozarán los coches?

Probablemente, sobretodo ahora que en Need for Speed: High Stakes los coches se rallan, y todo ello bajo las licencias oficiales de marcas tan importantes como BMW o Mercedes. Lo que no se sabe es si podrán abollarse, pero como mínimo se rallarán.

AGÜELOSTATION"
Antonio Moyano
La Línea (Cádiz)

¿Qué tal? Me llamo Tony y tengo 25 años. Os escribo para consultaros algunas dudas y para decir que cada vez hay más gente que pasa de los veinte y que juegan a la PlayStation. Con esto quiero decir que hay un mercado más amplio con el que no cuenta Sony. Deberían sacar más juegos de estrategia, simuladores o aventuras gráficas. Tampoco nos podemos quejar mucho, pues hay juegos como Resident Evil, Tomb Raider, Command & Conquer, Nuclear Strike, etc. que son una pasada.

Estamos totalmente de acuerdo contigo y creemos que Sony ya se ha dado cuenta de esto, ya que no tienes más que echar un vistazo a los próximos lanzamientos, desde Metal Gear Solid hasta Silent Hill, Dino Crisis, Siphon Filter o Final Fantasy VIII por citarte algunos.

¿Por qué no hay simuladores de vuelo de verdad? Ace Combat me gusta pero es muy arcade.

La razón es porque para hacer un simulador de vuelo completo tal y como los conocemos en los PC, haría falta crear un teclado para la Play dada la cantidad enorme de botones que hacen falta para manejarlo y para cuyas funciones el pad se queda corto. No obstante hay buenos intentos como el Wing Over 2 que analizamos en este mismo número. No es un simulador puro y duro pero se aproxima bastante; estamos seguros de que te va a gustar.

¿Para cuando Quake II, Silent Hill y Metal Gear?

Metal Gear, ya. Quake II para Julio o Agosto y Silent Hill mas o menos hacia Octubre.

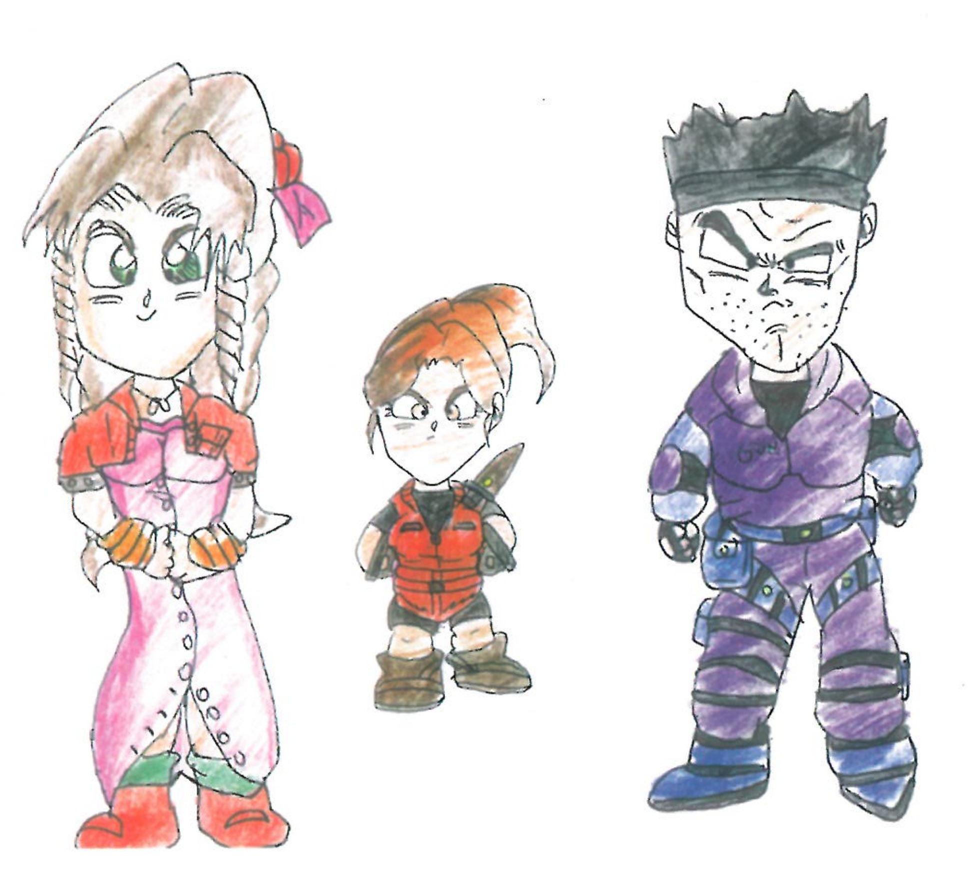
Y por último ¿Saldrá Commandos para la Play? Me parece un juego alucinante.

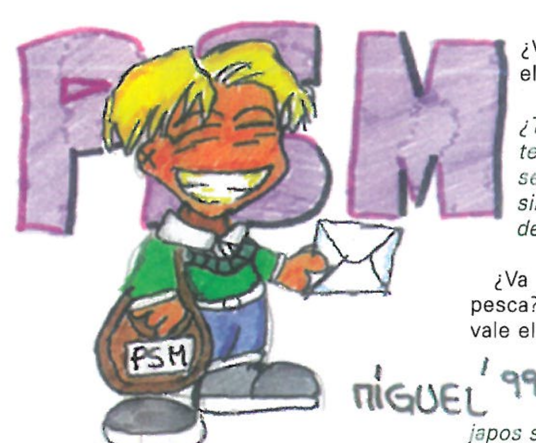
A nosotros también. Según nos han comentado los chicos de Pyro, se está desarrollando Commandos II y saldrá para PlayStation.

Bueno, gracias por todo y felicidades por la revista, seguid así.

Por lo menos ya tenéis asegurado que os compre el próximo número para ver si me habéis contestado.

R.- Hombre, esperemos que no solo compres la revista por eso, porque el mes que no nos escribas ¿Qué pasa? ¿Nos quedamos sin comer? ¿Eh?...!Ah bueno! Creíamos...





¿Vosotros pensáis que merece la pena el Time Crisis sin pistola?

¿Tu crees que merece la pena comprarte los juegos sin tener la Play? Ahora en serio, es imposible jugar a Time Crisis sin la pistola, aunque tenga la opción del mando normal.

¿Va a salir en España el juego ese de pesca? Tengo curiosidad por saber cuanto vale el peculiar mando.

No creemos que traigan una bazofia de juego como ese. A veces los japos se rayan que da gusto. Igual son capaces de cobrar 12 ó 14 mil pelas por el fistro del mando, pero insistimos en que no creemos que venga ninguna de las dos cosas.

Os voy a decir un truco que tiene que ver con dos juegos. En Spyro the Dragon, cuando aparezcan las palabras de Press Start, presiona estos botones al mismo tiempo: L1,L2,R1,R2, CUADRADO, TRIANGULOY CIRCULO y tendrás una demo de Crash 3. Gracias por contestarme a las preguntas.

De nada, majete. Gracias a ti por el truco (aunque es algo viejillo, te lo publicamos por si alguien no se había enterado)

Todos los meses intentamos contestar al máximo número posible de cartas, dando preferencia a aquellas que consideramos que tratan temas que pudieran interesar a un mayor número de lectores. Si no ves tu carta publicada no te mosquees, sois muchos y nuestro espacio limitado.

MAS SOBRE FINAL FANTASY...
Miguel Díaz
Madrid

Hola soy Miguel y tengo 14 "years old". Me gustaría felicitaros por vuestra revista y por vuestra ayuda cada mes, tanto en la revista como en la radio y además me gustaría que me publicaseis el "dibu"
Y por supuesto la carta en cuestión.

Pues nada, tus deseos se han hecho realidad y aquí tienes las dos cosas publicadas. Muy bueno el "dibu" por cierto.

Cuando salga el Final Fantasy VIII me gustaría saber si después va a salir en versión Platinum la séptima parte de este juego.

Pues estás de suerte, ya que no tendrás que esperar a que salga el VIII para tener el VII en Platinum porque ya lo tienes disponible.

El otro día me alquilé el FFVII y me quedé im-presionado y me lo quiero comprar. Pero no se si esperar al FFVIII. Es que si me compro éste y luego me compro el 8, el FFVII lo dejaré tirado en el armario. ¡Ayudadme!

Lo tienes claro. Cómprate el 7 aprovechando que ahora lo tienes en Platinum, y mientras te lo pasas vas haciendo tiempo a que salga el 8 y te vas acostumbrando a la mecánica de juego de los Final Fantasy. Seguro que no te arrepentirás de tener los dos y seguro que serán los dos únicos juegos que jamás dejarás tirados en el armario. Palabra de PSM.

¿Podríais repetir el truco de resucitar a los personajes?

No es ningún truco, lo único que tienes que hacer es combinar materia Ataque Final con Fénix, eso sí, vigila tus puntos de magia porque si se te acaban la cagaste Burt Lancaster.



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59

PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 3.780 pts. (30% de descuento sobre el precio de portada.

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... **C.P.** ....
Teléfono ....

Forma de Pago

☐ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
☐ **Tarjeta de crédito**
☐ **VISA** (16 dígitos) ☐ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del Titular: ....
Caducidad: ....

Firma

Domiciliación bancaria (escepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... **Población:** ....
C.P. .... **Provincia:** ....

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

...................., a .... de .... de 199...
(Provincia) (Fecha) (Mes)





a PSM y participa en el sorteo de 10 juegos
Darkstalkers 3 de Virgin

Consigue uno de estos 10 juegos, y prepárate para participar en los combates más originales de la Playstation







y PlayStation son marcas comerciales de Sony Computer Entertaiment.



¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.

Aventuras y Rol

Alundra

Te sumirás en una aventura épica que no te dejará dormir tranquilo. Alundra es el duende los sueños.

Fácil de controlar, muy en la línea Zelda. Gráficos muy al estilo de las 16bits, pero con toda la calidad de nuestra PlayStation. Larguísimo, más de 7000 pantallas. Muy recomendable para iniciarte en el Rol.





Azure Dreams

Uno de los más innovadores. Hay que llegar a alto de una torre con la complicación añadida que cada vez que sales o entras dicha torre será diferente. Un juego para los que ya conocen bien este género y disponen de altas dosis de paciencia.

Akuji

La oscuridad se cierne en el mundo de Akuji. Serás un humano al que un hechicero voodoo ha robado su corazón (literalmente), y por si fuese poco ha secuestrado a su amada Kensho. Si te gustó Tomb Raider, Akuji te apasionará, por sus originales puzzles y extraños enemigos. Bastante recomendable, sobre todo por su calidad gráfica.

Breath of Fire III

Asumirás el papel de un dragón que se convertirá en un héroe en el transcurso de esta odisea.

Una fantástica historia en un mundo 3D, aunque en perspectiva isométrica, que podría haber sido mucho mejor si no nos hiciera perder tanto tiempo dando vueltas sin sentido por el mapeado.

Broken Sword I y II

Una fantástica aventura de las de hacer click con el ratón (mando muy recomendable para este juego) en la que disfrutarás de una trama llena aventuras por el mundo, en busca de secretos, pistas, etc. para llegar a tu objetivo final. Tendrás que ser muy astuto para resolver la historia, si te gustan los desafíos mentales y la lógica cualquiera de los dos es tu juego.

City of the Lost Children (La ciudad de los niños perdidos)

Es una historia intrigante, basada en la película, que consigue introducir al jugador de lleno en un argumento extraño y surrealista. Recuerda en muchos aspectos al clásico Alone in the Dark, buenos gráficos en 3D, aunque un control bastante lento. Flojillo.

Diablo

Uno de los clásicos del PC que fue magníficamente convertido a PlayStation. Una historia que te llevará a las profundidades de las catacumbas de un pequeño pueblo invadido por los demonios. Entretenido para los que buscan algo de acción-arcade y no estrictamente rol puro y duro. Fantástico modo dos jugadores colaborando entre ellos.

El quinto Elemento

Un intento baldío (y deslucido por la no presencia de Bruce Willis) de llevar a la PlayStation esta fantástica película de Luc Besson. Nada emocionante y muy pobre en su desarrollo, a lo que añadir el penoso control de los personajes y los mareantes movimientos de la cámara, que consiguen hacer que no sepas donde estás o por donde ir. No muy recomendable.



Final Fantasy VII

¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

Granstream Saga

Es un cóctel de Final Fantasy y el sistema de mapas de Zelda-Alundra. No aporta nada nuevo al género. Es el juego de rol más lento que hemos probado en mucho tiempo, al que se le añade el inconveniente de no estar traducido al castellano. Sólo para fanáticos del Rol y el Manga. Tu mismo.

Hard Edge

Un edificio, dos policías, un rescate, dinero... Todos estos elementos se mezclan para crear una aventura gráfica en 3D al más puro estilo Alone in the Dark. La acción se sitúa en un edificio controlado por terroristas y cuyos protagonistas (Alex y Michele) son dos policías. Recuerda en muchos aspectos a Resident Evil pero más enfocado a la acción pura, sin olvidar los puzzles y las trampas. Recomendable.

Legacy of Kain

Se te ha concedido una oportunidad de vengarte de tu asesino, pero de una forma un poco especial, ahora eres un vampiro y dependerás de la sangre de tus víctimas para sobrevivir. Es un juego muy largo y entretenido, al que solo le encontramos el fallo en el aspecto gráfico ya que los personajes son sprites sin efectos ni animaciones especiales. Entretenido pero flojillo.

Men in Black (Hombres de Negro)

Basado en la película del graciosillo de moda (Will Smith) hubiera podido estar mucho mejor si tuviera algo más de acción. Gráficamente correcto y vistoso, aunque acaba aburriendo.

Metal Gear Solid

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

Nightmare Creatures

Una especie de mezcla entre Resident Evil y Tomb Raider aunque no llega a la altura de ninguno de los dos. Gráficos muy poligonales y una trama más que pobre hacen que este juego se quede el algo que pudo llegar a ser, pero que no fue. Bastante malucho.

ODT

Un prometedor título que pudo ser mucho más de lo que fue. Una aventura confusa, un mapeado lioso en el que al mínimo despiste te caes al abismo y unos gráficos que pecan de excesivamente oscuros acaban por cargarse un título que por su argumento podía haber dado mucho más de sí. Bastante flojillo.

Tenchu



A estas alturas no te vamos a explicar lo que es un ninja. Llegar, matar y escapar sin ser visto es tu misión principal en este juego. No es un juego de lucha, puesto que lo más importante es intentar acabar con la vida

de tus enemigos con un solo corte de tu katana. Auténticas armas y accesorios de ninja como los shurikens, gancho para subir paredes, bombas de humo, pasteles de arroz envenenado y muchas más cosas por descubrir. Bastante recomendable

Resident Evil

El pionero de un nuevo tipo de juegos de aventuras: ¡Las de TERROR!. Su ambientación, efectos de sonido y trama son perfectos. Creerás estar viendo una peli de miedo, aunque aquí tú eres el que decide el desenlace. Tendrás que dar buena cuenta de zombis, mutantes y otros engendros creados por una compania química sin escrúpulos, Umbrella. No apto para cardiacos e imprescindible en tu colección ahora que está en Platinum.

Resident Evil Direc-tors Cut

El mismo de antes, pero en una versión más avanzada, con más monstruos y objetos cambiados de sitio. Complemento ideal para cuando te termines el primero, además incluye una demo jugable de la segunda parte.

Resident Evil II

La culminación de una saga. La historia continua y esta vez es la hermana del protagonista de la primera parte (Chirs Redfield) y un policía novato los que tienen que limpiar de engendros la comisaría de Racoon City. Innovador, es el primer juego de PlayStation que utiliza dos CDs (uno por personaje) complementarios entre ellos ya que dependiendo de lo que hagas en el primero así será la aventura en el segundo. Si solo tienes dinero para comprarte uno de los tres, cómprate este.

Tomb Raider

Un clásico de Playstation, el nacimiento de un mito: Lara Croft. Las aventuras de una especie de Indiana Jones femenina con los polígonos mejor colocados de la historia de los videojuegos. Gráficos de ensueño, movimiento total en 3D, una aventura inigualable sólo superada por su continuación. Este es otro de los títulos indispensables en tu colección, y además barato porque está en gama Platinum.

Tomb Raider II

Si te quedaste con ganas de mas aventuras en la primera parte aquí está la segunda, cargada de misterio, más extensa y que además incorpora novedades como es el manejo de vehículos. Más jugable que la primera, sobre todo por su sistema de salvar la partida cuando quieras, con nuevos efectos de luz (cuando no veas podrás usar bengalas) y con más enemigos y peligros. Obligatorio tenerlo y este también está en Platinum, todo un chollo.

Tomb Raider III

Siempre se dijo que segundas partes nunca fueron buenas, en este caso son las terceras. Tomb Raider III no aporta nada nuevo a sus dos anteriores entregas y creemos que es un error no haberse preocupado más en mejorar esta tercera secuela. Simplemente los programadores se han limitado a añadir más escenarios y ya está. Una pena, pudo ser mejor. Recomendable solo para los incondicionales de la saga.

Wild Arms

Una buena mezcla de dos tipos de juegos, el FF y Zelda. Sprites muy bien cuidados que se mezclan con escenas en 3D de lucha. Realmente recomendable para los amantes del rol que tengan unos conocimientos decentes de Ingles, ya que solo está traducido el manual.

Beat'em up (o juegos lucha)

Bloodlines

Extraño título de acción y puzzles que te introducirá en un cuadrilátero con varios subniveles en el que ganará quien controle las zonas iluminadas. Es interesante si no te quedan más juegos de lucha o puzzles, aunque termina siendo muy aburrido, sobretodo por los tiempos de carga.

Bloody Roar

Uno de los más originales juegos de lucha de Playstation. Puedes elegir entre varios personajes para combatir contra la máquina o contra otro amigo a dos jugadores, hasta aquí nada nuevo. Lo curioso es que en este juego, durante las peleas hay una barra de energía que se va llenado a medida que vas recibiendo golpes (o sea una especie de medidor de cabreo) y cuando está llena tu personaje se convierte en un animal salvaje que arremete contra el contrario, original, ¿no?. Bastante bueno y divertido.

Bushido Blade

El primer juego de lucha en el que lo que importa no es el dar más golpes que nadie, sino saber dar el definitivo. Aquí el honor del Bushido cuenta y es que si eres un cobarde o te dedicas a atacar a la gente por la espalda lo llevas muy claro porque serás descalificado. Bueno gráficamente y especialmente recomendado para los amantes de las artes marciales de lucha con armas.

Cardinal Sin

Una especie de mezcla entre juego de lucha y aventura. Irás avanzando en él a medida que te vayas deshaciendo de unos enemigos de lo más indeseable, manejando todo tipo de armas blancas y utilizando ítems que aparecerán en el escenario y que son arrojables. Extremadamente sangriento y bastante flojo técnicamente.

Dead or Alive

Para nosotros (y muy a pesar de los amantes de Tekken) el mejor juego de lucha sin armas que hemos podido ver en Playstation. Una increíble y perfecta conversión de la recreativa que incluso llega a superarla en algunos aspectos. Los luchadores y sobre todo las luchadoras se mueven alucinantemente bien a la increíble velocidad de 60 frames por segundo. Lleno de llaves y golpes espectaculares, buen humor y muchos argumentos de pecho. Cómpratelo y verás lo que es bueno.

Dragon Ball Final Bout

Correcto gráficamente y poco más. Golpes mágicos espectaculares si consigues hacerte con los controles del juego, lo que te llevará más trabajo del que te imaginas. Solo para los fans de Gokuh.

Figting Force

¿Os acordáis del clásico Double Dragon de las recreativas en el que teníais que ir peleando contra cientos de enemigos iguales en scroll lateral?, pues esto es lo mismo pero en 3D, ni más ni menos. Eso si, con efectos de explosiones a todo color y con unos gráficos decentes. Un perfecto Double Dragon llevado a las 3D.

Kensei: Sacred Fist

Un intento por parte de Konami de introducirse en el mundo de los juegos de artes marciales. Gráficamente está bastante decente, aunque la realización de los movimientos deja bastante que desear. Terminará perdido entre los demás títulos de la estantería y necesitarás de unas cuantas horas de Tekken para recuperarte de la experiencia. Poco recomendable

Marvel Superheroes

Una curiosa y acertada conversión de los personajes de los cómics de Marvel al videojuego. Muy colorista y con cantidad de combos y golpes especiales. A destacar el modo dos jugadores en equipos que resulta bastante divertido. Si te gustan los cómics de Spiderman, el Hombre de Hierro, Hulk, etc... y las peleas de dibujos animados vale, si no, no merece la pena.

Mortal Kombat Trilogy

Todos los personajes de la saga Mortal Kombat llevados en un CD. Si te quedaste con las ganas de tener algún Mortal Kombat esta es tu oportunidad de tener los tres juegos en uno solo. Gráficamente igual a la recreativa.

Mortal Kombat IV

Un penoso intento por mejorar un juego que ya tenía un buen nombre. En lugar de aportar algo nuevo lo han estropeado todo incluyendo un manejo complicado (todo es a base de combos), eso sí, es muy espectacular y sangriento. Un rollo, es mejor el Trilogy.

Psychic Force

Espectacular conversión de la recreativa. Las peleas se desarrollan a base de magias y hechizos de fuerza psíquica. Original, con un manejo muy sencillo y gráficos en 3D bastante buenos. Si te gustó la recreativa no dejes de comprártelo aunque a los fans de Tekken no gustará mucho.

Soul Blade

Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que se te ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además...está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.

Star Wars Masters of Teräs Käsi
Una curiosa manera de emplear a los personajes de la saga más famosa del cine. No, Luke y la princesa no tendrán que vencer al imperio y sus oscuras fuerzas, se pelearán entre ellos mismos a mamporrazo limpio. Todo esto que puede parecer un poco extraño da como resultado un juego de lucha de muy alta calidad con personajes y escenarios de la película perfectamente recreados y con una banda sonora que entusiasmará a los seguidores de la trilogía y a los que no lo son. Muy recomendable.

Street Fighter Alpha 2
Una buena, pero no perfecta, conversión de la recreativa. Los clásicos personajes de siempre como Ryu o Ken más los nuevos que se añadieron a este Alpha 2 . Recomendable para los amantes de la larga saga Street Fighter que no se cansan del género.

Street Fighter EX
Un buen intento de llevar los dibujos de Street Fighter al género de los juegos de lucha en 3D. Malos movimientos y penosa respuesta de los controles. Bastante malo y solo recomendable a los fieles seguidores de la máquina recreativa.

Tekken
El primero de una de las sagas más exitosas de juegos de lucha para Playstation ahora ya anticuado. Personajes excesivamente poligonales y poco más. Impactante en su día aunque hoy ya no tanto, por lo menos es barato. Sólo para nostálgicos.

Tekken 2
La continuación de Tekken es ya otro cantar. Por este juego no pasa el tiempo y sigue siendo uno de los mejores juegos de lucha de la gris. Combos y llaves espectaculares y personajes que se puede decir tienen vida propia ya que nos conocemos toda su historia sus líos sus familias etc... Otro de los imprescindibles en tu colección y además también está en Platinum.

Tekken 3
La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro; impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

The Unholy War
Lucha al más puro estilo Virtua-On con buenos efectos y escenarios interesantes. A pesar de todo se queda un poco corto en su modo un jugador y solo brilla si tienes amigos con los que echarte unas partidas. Un título muy interesante pero que puede acabar aburriendo.

Tobal 1
De calidad inferior a Tekken 2 aunque es muy original. Los personajes son robots, ancianos, monstruos etc. Buen movimiento de los luchadores aunque gráficamente deja bastante que desear. Para amantes de las rarezas.

Rival Schools
Perfecta conversión de la recreativa de Capcom que combina personajes de estilo manga con efectos a lo Street Fighter. En esta versión se incluyen más modos de juego y un modo historia en el que iremos ganando ataques y niveles. Te gustará si has seguido de cerca juegos como Pocket Fighters o Street Fighter.

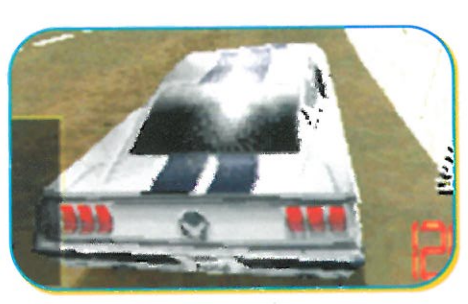
Victory Boxing 2
Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

Xmen vs Street Fighter
Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción

C3 Racing
Un intento poco acertado de desbancar a Gran Turismo, aunque si lo mirásemos de otra forma, podríamos decir que estamos ante uno de los juegos que más se acercan a la sensación real de conducción que puede transmitir nuestro Dual Shock. Aquí no vale eso de acelerar, frenar y ya está; tienes que ser suave con la dirección y frenar cuando tienes que frenar, ni antes ni después. Nos gusta mucho también el modo dos





jugadores, de los más divertidos que hemos probado. No está mal.

Colin Mc Rae Rally
Podemos decir sin temor a equivocarnos que es el mejor simulador de rallies que existe en el mercado. Y queremos recalcar lo de simulador porque eso es lo que es. A diferencia con títulos como V-Rally en el que tienes que competir contra otros coches en pantalla, en Colin Mc Rae corres tú sólo contra el crono y la única referencia que tienes del puesto que ocupas es por la información de tiempos que aparece en pantalla, como en un rally de verdad. Gráficamente fabuloso, superjugable y con unos efectos de sonido de lo mejor que se ha hecho para la Playstation. A por él si no lo tienes.

Destruction Derby (Platinum)
Uno de los juegos que salió casi con la consola al igual que los Ridge Racer. Ahora ya está pasado de moda totalmente y si lo hemos mencionado en esta sección es porque está bien de precio, nada más.

Destruction Derby 2 (Platinum)
Este es bastante mejor que el anterior, más jugable y con mejores gráficos. Si te gustan las carreras en las que tienes que ir destrozando a todo coche que se te ponga por delante te gustará este juego. Un clásico.

Die Hard Trilogy (Platinum)
Este juego está en esta sección porque son tres juegos en uno. Aquí analizamos el tercero que consiste en ir conduciendo un taxi por las calles de Nueva York a toda pastilla para evitar que estallen algunas bombas que se encuentran por ahí desperdigadas. Es estresante, muy rápido y divertido, con unos gráficos de primera, una ganga.

Formula 1 (Platinum)
El primer juego de Fórmula Uno para Playstation solamente superado por su continuación. Todos los coches oficiales del campeonato, todos los circuitos y todos los textos y comentarios en castellano, un chollo tú.

Fórmula 1 97
Este si que es una verdadera pasada. Mejora gráficamente a su antecesor, los comentaristas son más acertados, incluye más vistas, información sonora desde boxes y lactualización de los equipos del campeonato del mundo del 97. El mejor de todos los juegos de Fórmula uno para la gris. Si eres un fanático de este deporte deberías tenerlo, es una pasada.



Fórmula 1 98

En este caso no podemos decir lo mismo que en los anteriores, esta tercera entrega está desarrollada por otros programadores diferentes y parece como si los nuevos hubieran tenido mucha prisa por acabarlo. El juego tiene cantidad de fallos técnicos, gráficos y de control. Ha perdido aquellas maravillosas texturas que tenían los anteriores en los coches y los circuitos que daban aquella impresionante sensación de realismo. Los coches ahora son ingobernables, no giran bien y tienen reacciones absurdas, una pena. Esperemos que en la versión del 99 (que seguro que habrá) se corrijan todas estas deficiencias tan absurdas. No te lo recomendamos a no ser que quieras hacer la colección de los fórmulas. De los tres nosotros preferimos el del 97.

Rapid Racer

El primer juego de carreras de lanchas que salió para Playstation y además de los primeros en emplear imágenes de alta resolución. Rápido y muy adictivo, con una fantástica banda sonora interpretada por Apollo 440 que hace que prácticamente eso sea lo mejor del juego. Bastante rollete.

Gran Turismo

Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

Grand Theft Auto

Un experimento raro, tiene sus defensores y sus detractores. Tienes que ir "mangando" coches para realizar las misiones que te irán encargando tus mafiosos jefes. Los gráficos son de risa con unos coches más pequeños que los sueldos de los redactores de esta revista, de verdad, es que casi no se ven. Sinceramente hay juegos mucho mejores que este.

Micromachines V3

Señoras y señores la diversión está servida, uno de los juegos más graciosos que hay para jugar en grupo. Tendrás a tu disposición infinidad de esos pequeños cochecitos de juguete con los que juega tu hermano pequeño para correr a toda velocidad por los escenarios más increíbles que te puedas imaginar, tales como el fregadero, la bañera, el WC, una mesa de billar y un montón más. Muy divertido para dos o más jugadores aunque pierde de mucho si juegas solo.

Moto Racer (Platinum)

El primer juego de motos un poco serio. Combina las motos de carreras con las de moto-cross alternando unas pruebas con otras. Gráficos muy buenos y varias vistas desde las que pilotar las motos (muy buena la que se ve el manillar cuando haces un caballito). Muy recomendable.

Moto Racer 2

La segunda parte mejora algo gráficamente con respecto a la primera además de aportar novedades muy importantes tales como el editor de pistas o el modo simulación. Con el editor podrás crear cualquier circuito que te imagines con lo que la duración del juego es infinita. El modo simulación hace que la conducción sea más realista, así si te pegas un golpe no rebotas como en el modo arcade, sino que te caes y arrastras por la pista. Mejor que el primero. El editor de pistas es un gran acierto.

Nascar 99

Las carreras de turismos americanos en un juego con muchos fallos tanto de control como gráficos y de sonido a lo que hay que añadir la falta de interés en nuestro país por este deporte. Un título soso y unos circuitos en los que tienes que estar todo el rato dando vueltas en círculo. Pasa.

Need for Speed III

Velocidad en estado puro, ya lo dice el título. La tercera entrega de la saga es la mejor hasta la fecha, cuenta con los coches más alucinantes y la sensación de velocidad más conseguida en Playstation. Sus modos de juego son otro de sus atractivos, sobre todo el modo persecución en el que tendrás que huir de la policía si no quieres que te eliminen. Muy bueno, rápido y espectacular.

Newman Haas Racing

Este título puede parecer que esté escrito en polaco o en el idioma de Van Gaal pero nada más lejano a la realidad, es el nombre del equipo de Paul Newman y su socio Haas (¿quién es este?) de fórmula Indy. Es muy parecido a la primera versión de Fórmula uno, de hecho utiliza el mismo motor gráfico que éste. Las carreras están basadas en equipos y circuitos reales de la fórmula Indy. Es bueno, aunque si ya tienes el Fórmula 1, tú mismo.

R4: Ridge Racer Type 4

El mejor arcade de coches. Gráficos de ensueño y pistas en las que alcanzarás más de 300km/h. Todo esto aderezado con 320 coches que te dejarán de piedra, aunque a diferencia de Gran Turismo para conseguir los nuevos coches tendrás que realizar el mismo circuito contra coches de diferente dificultad (e inteligencia) varias veces, a lo que habrá que añadirle los vehículos que conseguiremos en el modo Extra, que será donde encontremos los coches más salvajes y extraños del mundo. Desde una "motoneta" que llega a 300 antes de que digas "ya", hasta un pepino a propulsión que se clava en las curvas. Muy recomendable.

Ridge Racer (Platinum)

Mucha gente se compró la Playstation para poder jugar a este juego de tanto éxito en las recreativas sin tener que estar echando monedas constantemente. Hoy ya está un poco desfasado como es lógico, aunque no por eso ha perdido su encanto.

Ridge Racer Revolution (Platinum)

Continuación y mejora de la primera parte. Coches mejor diseñados y gráficos más suavizados. Los coches se siguen conduciendo como en la entrega anterior "a la japonesa" es decir a base de derrapadas. Mejor que el otro.

Rage Racer

El tercer Ridge Racer y el mejor hasta la fecha. Los gráficos son geniales y los coches más alucinantes que en las anteriores entregas, los efectos móviles de los escenarios tales como las cascadas, o las avionetas que sobrevuelan la pista te dejarán con la boca abierta.

Totalmente recomendable.

Road Rash 3D

Si alguna vez te has sentido como un Angel del Infierno o quieres emular a los protagonistas de Easy Rider, éste es tu juego. Carreras a toda pastilla con motos que van desde la más cascajo hasta la más alucinante de 1000 cc. con "nitro" en las que todo vale, cadenazos, patadas, puñetazos, empujones...La sensación de velocidad es fantástica y las animaciones al final de cada carrera son una pasada. Muy recomendable (ojo, no confundir con Road Rash a secas que es malísimo).



Toca Touring Cars (Platinum)

Carreras basadas en el campeonato británico de Turismos. Lo mejor de este juego es que podrás conducir coches como el que puede tener tu padre pero preparados para correr. Entre algunos de los modelos disponibles se encuentran el Audi A4, el Renault Laguna, el Opel Vectra o el Peugeot 406, cada uno con sus características de conducción y comportamiento. El único defecto que le vemos es que el sistema de control es un poco complicado.



TOCA 2 Touring Cars

La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecían en la primera entrega, consiguiendo ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos este.



Test Drive 5

Algo mejor que el anterior en cuanto al apartado gráfico y al control de los coches se refiere. Además han incluido más opciones de juego, han actualizado los coches y han añadido más circuitos. Poco más que el anterior, tú eliges.

V Rally (Platinum)

Es distinto a Colin Mc Rae tanto en su conducción como en su forma de jugar, pero es fantástico. Al principio te costará mucho adaptarte a su peculiar control, pero cuando te hayas hecho a él no querrás soltar el pad. Los escenarios son preciosos, los coches están magníficamente reproducidos, el sonido Dolby Su-rround es una rayada total y la sensación de velocidad, sobre todo si eliges la vista desde el interior, es inigualable. Un clásico imprescindible para tu colección.

Wipeout (Platinum)

Creo que es el primer juego que salió para Playstation, cuando la gente lo veía en las máquinas de demostración se quedaba boquiabierta preguntándose que era eso. Si eres un nostálgico y quieres tener el primero de los hijos de la gris, adelante además es barato, pero nosotros nos quedamos con el 2097.

Wipeout 2097 (Platinum)

Los chicos de Psygnosis se pusieron manos a la obra y arreglaron todos los defectillos de la primera parte. Las naves ahora no se quedan clavadas cuando rozan con las paredes, corren más, son más fáciles de pilotar, los escenarios son más largos y bonitos y la música... vaya musicón, se ha bailado en todas las discotecas del mundo. El Wipeout perfecto y en Platinum, ¿a qué esperas para tenerlo?

Deportivos

Actua Golf 3

Un gran simulador con un montón de opciones y unas vistas excelentes con comentarios buenos (algo que no tienen todos los títulos de golf). Bueno, aunque nosotros en plan simulador preferimos Tiger Woods.

Actua Soccer (Platinum)

Un buen simulador de fútbol que se queda anticuado comparado con lo que hay ahora aunque es una buena oportunidad de hacerte con un juego con equipos reales a un buen precio.

Actua Soccer 2

Mejor que la primera parte y, a nuestro juicio, que la continuación.

Actua Soccer 3

La verdad es que esperábamos más de esta tercera parte, nos ha dejado un poco fríos ya que lo único que han hecho es actualizar las alineaciones. Seguimos prefiriendo el dos, tal vez porque ya nos duelen los dedos de jugarlo.

Actua Tennis

El mejor y más completo simulador de tenis para Playstation. Todos los jugadores y jugadoras de la ATP incluidos y disponibles para que juegues los campeonatos más importantes del mundo. Es muy fácil de jugar y gustará tanto a amantes del tenis como a los que no lo son. Te lo recomendamos.

Adidas Power Soccer I y II (Platinum)

La idea inicial del juego era buena y tras un vídeo de introducción alucinante que nos hace esperar un juegazo, nos encontramos con el juego de fútbol más raro y penoso que hay para nuestra consola. Olvídate de él.

Cool Boarders

Un juego de carreras en el que no corres contra nadie, sólo contra el crono. Es muy difícil de manejar y acaba por frustrarte. Pasa de él y lee más abajo.

Cool Boarders 2

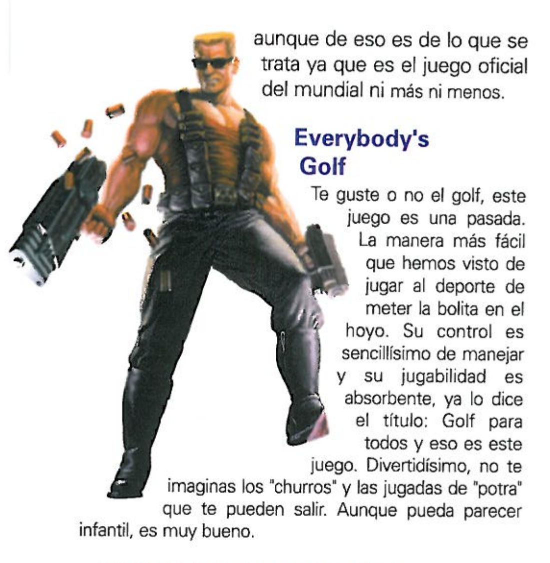
Esto ya es otra historia. Se han corregido todos los defectos del primero y se han añadido más opciones y competidores. El modo dos jugadores es fabuloso y muy entretenido, además las piruetas son más fáciles de realizar. Este si que mola.

Cool Boarders 3

Es una actualización del 2 con mejores gráficos, nuevas pruebas y participantes. Tanto el anterior como éste son los mejores, te dejamos a ti la elección.

Copa del Mundo Francia 98

Cuando salió este juego a la venta un poco antes de que comenzara el mundial de Francia, todos nos imaginamos que era una maniobra para vender el juego oficial del campeonato ya que hacía muy poco que había salido FIFA 98. Nada más lejos de la realidad. En este título se ha conseguido mejorar el control de los jugadores y ahora puedes hacer jugadas ante impensables en un título FIFA. Incluye un modo histórico en el que puedes jugar las finales de mundiales pasados con las alineaciones y vestimentas de entonces. El único defecto que le vemos es que sólo tiene selecciones nacionales



aunque de eso es de lo que se trata ya que es el juego oficial del mundial ni más ni menos.

Everybody's Golf

Te guste o no el golf, este juego es una pasada. La manera más fácil que hemos visto de jugar al deporte de meter la bolita en el hoyo. Su control es sencillísimo de manejar y su jugabilidad es absorbente, ya lo dice el título: Golf para todos y eso es este juego. Divertidísimo, no te imaginas los "churros" y las jugadas de "potra" que te pueden salir. Aunque pueda parecer infantil, es muy bueno.

FIFA 98 Rumbo al Mundial.

Tan bueno o quizá mejor que el Copa del Mundo, ya que este cuenta con más torneos y equipos que el otro además de la opción de crear tus propios jugadores y equipos. El primer FIFA realmente jugable.

FIFA 99

Estamos ante el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. En esta entrega se ha solucionado cualquier problema que pudieran tener las anteriores. Es el más jugable de todos los FIFA, el más espectacular, el mejor gráficamente, el que más opciones tiene y el que más todo. Deja bastante atrás a cualquier juego de fútbol para Playstation incluido el ISS pro 98. Totalmente traducido y con los comentarios de Manolo Lama que son una pasada. Un título de obligada compra.



International Superstar Soccer 98

Es la jugabilidad en persona, el más divertido. Ha sido el rey de los juegos de fútbol hasta que apareció el FIFA 99. La única pega que le encontramos es que no cuenta con jugadores reales. De todas maneras es muy recomendable.

Knockout Kings

Un simulador de boxeo en el más estricto sentido de la palabra. No esperes ver golpes espectaculares ni combos ni KO´s de película de Rocky, en lugar de eso estudia al contrario, cúbrete bien y golpea en el momento justo y con el golpe más apropiado o te irás a la lona. Gráficos un poco pobres y controles dificilillos hasta que te acostumbras. Lo mejor es el modo historia en el que tendrás que crear un boxeador y entrenarlo para que llegue a ser alguien algún día. Para amantes del boxeo.

NBA Live 98

Un gran juego de baloncesto basado en jugadores, canchas y fechas reales de la liga NBA. Los efectos de luz sobre el parquet son increíbles, las jugadas y los mates espectaculares. Además incluye la opción de competir en el famoso concurso de triples. De los mejores juegos de basket.

NBA Live 99

Además de todo lo del anterior, es el primer juego NBA que cuenta con los comentarios en castellano de Andrés Montes. Se ha incluido una novedad y es que las caras de los jugadores ahora muestran expresiones faciales de alegría, rabia, burla, etc. El mejor juego de baloncesto de Playstation. Cómpratelo.

NBA Fast Break 98

Uno de los más entretenidos por su estilo de juego más arcade aunque deja mucho que desear gráficamente. No es nada del otro jueves.

NBA Pro 98

Correcto dentro de su género y el que ofrece uno de los menús de opciones más amplio incluida la de ver el partido desde el banquillo (¿ y eso para que sirve?). Normalito sin más.

Pro 18 World Tour Golf

Un simulador de golf en el que los personajes son tan reales que son vídeos de ellos mismos ejecutando los golpes. Bastante poco jugable y confuso. Para el que quiera ver a sus ídolos golfistas en un juego.5

Smash Court Tenis



La versión Playstation del juego de 16 bits de Namco. Gráficos muy simples y hombrecillos pequeños aunque una jugabilidad muy alta. No es una maravilla pero es divertido.

Tennis Arena

Un juego extraño por sus personajes y sus pistas muy lejos de la realidad aunque no por eso menos entretenido. Cuentas con jugadores y jugadoras tan extraños como un gordo hawaiano pero que no veas como le pega a la bola, o una bailarina de samba con gorro de frutas y todo y pistas como la del coliseo romano o una a bordo de un transatlántico. Innovador y con una jugabilidad endiablada. Muy bueno.



Tiger Woods 99

Para nosotros el mejor simulador de golf hasta la fecha. Es muy bueno en todo, gráficos, sencillez de manejo, comprensión (tendrás a Tiger aconsejándote los palos que debes usar) y realismo ya que los campos y los jugadores son reales. Es menos divertido que Everybody´s Golf pero mucho más real.

Track & Field

No es ni más ni menos que el famoso juego de las olimpiadas pero actualizado. Compites en pruebas olímpicas a base de machacar los botones del pad. Aconsejable comprarse el Joystick pad si no quieres acabar con tus dedos y tu mando habitual. Un poco pasado de moda.

Virtua Pool

Juega al billar en tu Playstation sin tener que bajar al pub de la esquina. Está bastante bien aunque un poco pobre en su presentación, de todas formas hay poco donde elegir en este tipo de juegos. Si te gusta el billar, adelante.

Estrategia

Command & Conquer Red Alert (Platinum)

Buena conversión del juego de PC. Necesitarás de un ratón si quieres mover tus tropas de forma decente. El objetivo del juego es dominar el país contrario. Si eres un fan de los juegos de estrategia este no puede faltarte.

Constructor

Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

Populous: El Principio

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

Command & Conquer Retaliation

Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga

una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.

Simcity 2000

Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

Sentinel Returns

Un buen intento de recordar al clásico de Spectrum



que se queda corto. Difícil manejo, extraño objetivo y gráficos que no resaltan por ningún lado. Solo recomendable para los que añoren el juego de Spectrum

Theme Hospital

Divertido juego en el que tendrás que manejar un hospital en todos sus aspectos, desde crear medicinas hasta diagnosticar enfermedades a tus pacientes. Muy entretenido y fácil de jugar, sobretodo si eres un seguidor de la serie "Theme".

Warcraft 2

Podrás comandar al grupo de los Orcos o Humanos, cada uno con sus habilidades y tropas específicas de su clan, de esta forma en el bando de los Humanos habrá magos que podrán curar a tus tropas y los Orcos tendrán Necromancers que invocarán fuerzas elementales de destrucción. Un título esencial para todo amante de la estrategia.

Warhammer

Buenos gráficos acompañados de un sistema un poco complicado de juego. Juego para los amantes de las fichas de Warhammer que desean tener una buena contienda.

Warhammer II: Dark Omen

Juego de estrategia con escenarios de tres dimensiones muy reales. Tendrás que enfrentarte contra hordas de señores oscuros que solo serán vencidos mediante el buen uso de tus escasas tropas. Irás ganando dinero y personajes que te seguirán en tu batalla. Lo más interesante es que el desarrollo no es lineal y no tendrás que ganar todas las batallas, aunque algunas serán decisivas. Un magnífico juego de estrategia.

Plataformas

Abe's Oddysee (Platinum)

El mejor juego de plataformas en 2D jamás visto; tanto que parece estar hecho en 3D. Una historia larguísima, envolvente y totalmente interactiva, ya que puedes hablar con los personajes del juego para darles órdenes, engañarles e incluso poseerlos. Totalmente adictivo y jugable y encima barato, no te lo pienses más y ve por él.

Abe's Exoddus

Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

Bichos

Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

Crash Bandicoot

El primero de la saga Crash, el marsupial más cachondo de Playstation. Aquí es donde empieza la guerra abierta contra el Dr. N-Cortex. Un plataformas en 3D con unos gráficos sorprendentes, aunque se nos hace algo corto.

Crash Bandicoot 2

La continuación de las peripecias de nuestra mascota preferida. Más mundos que explorar, misiones que cumplir y gemas que encontrar. Simplemente eso, la continuación del otro.

Crash Bandicoot 3

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión si que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

Heart of Darkness

Un precioso y envolvente juego solamente empañado por su elevado nivel de dificultad. Es la historia de Andy, un muchacho temeroso de la oscuridad, al que las sombras han raptado a su perro Whisky. Andy tendrá que vencer sus temores e introducirse en el mundo de las sombras para salvar a su amigo. Una aventura épica con una realización gráfica impecable y con un gran sentido del humor. Recomendable solo para los expertos en plataformas por su elevado nivel de dificultad.

Medievil

Una mezcla de muchos géneros que da como resultado un soberbio, envolvente y divertidísimo juego como nunca habías visto. Sir Daniel Fortesque es un antiguo capitán que murió en una batalla contra las fuerzas del mago más malo de los malos. Pero ha sido resucitado por los dioses de la galería de los héroes para arrebatarle el dominio al tirano. Tiene un sentido del humor que es una delicia, es fácil de jugar y además tiene unos gráficos de locura. De lo mejorcito que hay, cómpratelo.

Klonoa

Recomendado para los más pequeños, Klonoa es un juego precioso gráficamente, con escenarios en 3D y con un colorido muy vivo. Se hace un poco corto y facilón, ya hemos dicho que es para los peques.

MDK

De los creadores de Earth Worm Jim, MDK consiguió ganarse a todo el mundo con un fácil manejo, gráficos muy rápidos y una historia con que te harás fácilmente. El juego a pesar de ser antiguo te gustará si acabas de empezar en esto de los juegos para PlayStation, pero si ya llevas un tiempo mejor no te lo compres o acabarás un poco decepcionado.

Rayman

Uno de los juegos de plataformas más bonitos que se han hecho. Pero no te engañes, el juego es de lo más difícil y acabarás de los nervios intentando terminarlo. No



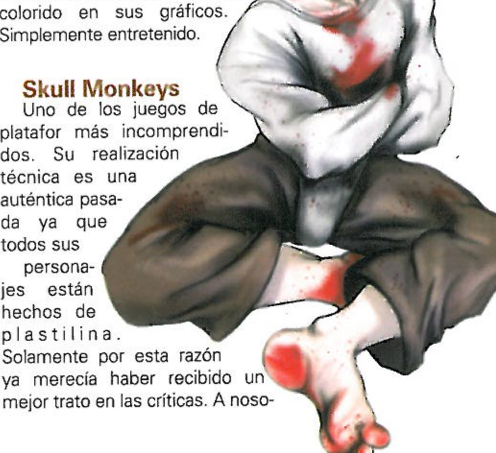
muy recomendable

Roscoe McQueen

Eres un bombero que tiene que apagar los fuegos que se van produciendo en un edificio. Es muy gracioso y divertido, además de contar con un gran colorido en sus gráficos. Simplemente entretenido.

Skull Monkeys

Uno de los juegos de platafor más incomprendidos. Su realización técnica es una auténtica pasada ya que todos sus personajes están hechos de plastilina. Solamente por esta razón ya merecía haber recibido un mejor trato en las críticas. A noso-



tros nos gusta y tiene golpes de humor muy buenos. Recomendable.

Spyro The Dragon

Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

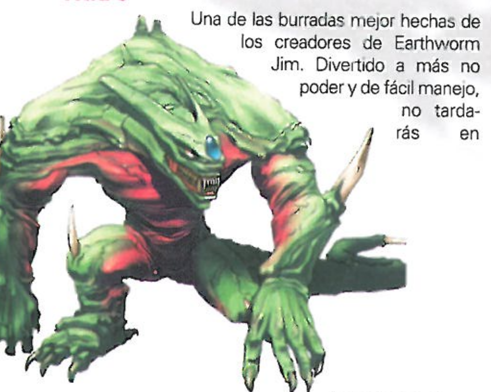
Tombi

La gran cerdada. Eso será lo que intentarán hacerte las cantidades ingentes de gorrinos que pueblan este juego. Una buena mezcla de lo mejor de los juegos de plataformas y los de aventura gráfica. Interesante y muy colorista.

Wild 9



Una de las burradas mejor hechas de los creadores de Earthworm Jim. Divertido a más no poder y de fácil manejo, no tardarás en



hacerte con el control del juego. Pero no te confundas, es muy largo y no será fácil terminarlo así como así. Muy bonito y divertido, alquílatelo antes de comprarlo.

Puzzles

Devil Dice

Original juego de puzzles en el que serás un pequeño diablo que estará rodeado de dados. Tendrás que ir empujando los datos hasta conseguir juntarlos con otros con su misma numeración. A esto hay que se le añade la



dificultad de los nuevos dados que aparecerán en el mapa. Muy difícil y solo recomendable para mentes rápidas que buscan nuevos retos.

Bust a Move 2

Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

Kurushi

Un juego tan extraño como difícil. Eres un hombrecillo en un mundo de cubos que van rodando por una plataforma hacia un abismo en la que tienes que evitar que éstos te aplasten a base de hacerlos desaparecer. Muy difícil y nada atractivo gráficamente.

Lemmings

El clásico de PC ha sido llevado exactamente igual a la PlayStation. Tendrás que salvar a los pequeños Lemmings en su suicidio colectivo para llegar a la siguiente fase.

Podrás mandarles que construyan escaleras, agujeros, pasillos o que sirvan de tope para que los demás no caigan al vacío. En cada fase tendrás que salvar a un número mínimo de estos pequeños suicidas para poder seguir avanzando. Un clásico de los juegos de puzzle que no puede faltar a los que les gusta el género.

Mr. Domino

Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja claramente su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino va avanzando esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles pero entretenido.

Kula World

Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.

Shoot'em up (juegos de disparar)

Apocalypse

Acción sin límites con un desarrollo muy rápido y nada aburrido. No habrá un segundo en el que no estés matando, saltando y disparando a tus enemigos. Un buen juego que engancha muy rápido y que cuenta con unos efectos especiales a la altura de los tiempos. El único juego en el que verás a Bruce Willis como protagonista.

Asteroids

Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

Future Cop LAPD

Interesante juego que te ambienta en un futuro en el que formas parte de la policía. Tendrás que eliminar a los delincuentes lo antes posible o serás destruido por todos tus enemigos. Fácil manejo y gráficamente correcto. Te hará pasar un buen rato pero no es nada del otro mundo.

Eliminator

Un buen juego de Psygnosis en el que tendrás que correr y luchar por tu vida en una nave con cargas explosivas. Miles de enemigos envueltos en un juego con una dificultad muy poco progresiva. Si tienes algún amigo con el que jugar disfrutarás mas con el modo dos jugadores en el que pasarás horas y horas de risas. Un gran título en el que luchar contra el reloj y los cientos de enemigos que saltarán a tu paso.

Alien Trilogy

Acción en primer plano que no termina de llegar a atrapar al jugador. Si te gustan los juegos de acción en los que matar a muchos bichos con multitud de armas, este no es tu juego. Muy malo.

B-Movie

Basándose en las películas de serie B han creado un juego de naves en el que tendrás que ir cumpliendo diferentes objetivos para avanzar. Es divertido aunque algo complicado al principio, una vez le cojas el tranquillo el juego es bastante divertido. Si te gustan las misiones y los juegos de naves esta puede ser una de tus mejores elecciones.

Die Hard Trilogy (Platinum)

Mezcla de varios géneros de acción; el de tercera persona a lo Tomb Raider, el de carreras por una ciudad a toda velocidad y el de disparar al más puro estilo Time Crisis. Un gran juego que te hará pasar mucho tiempo enganchado a la consola, además son tres juegos completamente distintos en uno sólo. Es un chollazo y encima a precio Platinum.

Doom

El clásico de la acción en primera persona de los PC llevado a la PlayStation. Una conversión exacta que por muy buena que fuese en su tiempo ya está más que anticuada. Un buen título para los que añoren los viejos tiempos.

Duke Nukem

Eres Duke Nukem y tienes que matar a todos los alienígenas que han venido a invadir tu planeta, ahora solo queda armarte hasta los dientes y patear el trasero de los enemigos. Otra conversión de un juego original de PC. En su versión PlayStation refleja el mismo sentido del humor que tenia la versión de ordenador. Entretenido pero no consigue ponerse a la altura de los tiempos, aunque gráficamente es mejor que el anciano Doom.

Duke Nukem Time to Kill

Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

G Darius

Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.

Megaman X4

Eres una especie de robot-androide que tiene un arma por brazo. Irás saltando, subiendo y cayendo a lo largo de varios niveles repetitivos. Definitivamente es el clásico de Snes renovado y con gráficos que mantienen la línea original pero con más colores, siguiendo el mismo desarrollo de saltar, cargar y disparar de siempre que solo gustará a los fans más fieles a la esta "interminable" serie.

One

Un buen Shoot'em up que se llena con efectos de explosiones y luces a toda velocidad. Bastante corto pero interesante. Si te gustan los juegos de acción en primera persona este seguramente te guste, aunque te quedarás con las ganas de jugar más niveles.

Overboard

Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

Point Blank

El juego consiste en un montón de pruebas de salón de tiro en las que tendrás que demostrar tu puntería. Dispone de un modo de dos jugadores o por equipos en los que solo quedará el mejor. Otro modo es el de rol en el que tendrás que avanzar por la aventura a tiro limpio. Si tienes una G-Con 45 y quieres sacarle más partido cómprate este juego, pasarás horas y horas de risas y buenos ratos solo o con tus amigos. Realmente un título muy recomendable.

Time Crisis (Platinum)

La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.

Retroforce

Psygnosis apuesta por la acción rápida y desenfrenada en un Shoot'em up de scroll vertical que no termina de enganchar debido principalmente a su lento desarrollo. Te gustara si eres un amante del género con muchas ganas de pasar un buen rato delante de la consola. Interesante, pero nada definitivo.

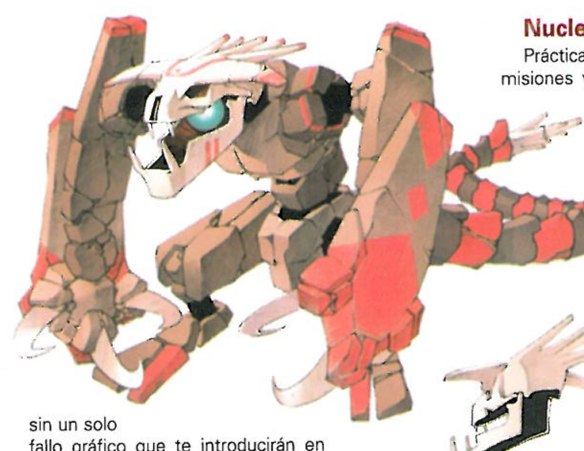
Misiones Aéreas y Espaciales

Colony Wars

La primera aventura espacial en 3D un poco seria. Aquí no se trata sólo de destruir navecitas y ya está, tendrás que ir cumpliendo las misiones que te vayan encomendando una por una y tener cuidado de proteger a tus aliados o el desarrollo del juego cambiará por completo. Muy bueno aunque superado por su continuación.

Colony Wars: Vengeance

El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que se puede ver en una Playstation. Sonido digital Dolby Surround e imágenes sin un solo fallo gráfico que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego dependerá del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en tu colección.



Blast Radius

Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un mata-mata. También es muy buen juego.

Forsaken

Un estupendo shoot-em-up en el que manejarás una especie de moto espacial a lo largo de cavernas, túneles etc. Manejarás cientos de armas espectaculares y tendrás que cumplir misiones tales como robar bancos, escapar de cazarrecompensas y mucho más. El control es un poco complicado y los gráficos fantásticos. Bastante bueno.

G Police (Platinum)

Eres un policía del futuro en un helicóptero del futuro y tu misión es proteger la Ciudad de las Cúpulas de los ataques de los terroristas que se han propuesto hacerse con el control de todo. Espectaculares gráficos y movimiento de las naves. Traducido y doblado al castellano. Una muy buena elección.

Soviet Strike (Platinum)

La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato

Nuclear Strike

Prácticamente igual que el anterior, con nuevas misiones y manteniendo todas las virtudes del otro. Cualquiera de los dos es bueno, tú eliges.

Musicales

Bust a Groove

Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

Spice World

Este es uno de esos juegos que manchan el buen nombre de la Playstation. Se trata de hacer coreografías de baile y vídeos musicales usando las canciones y las caricaturas de las intragables Spice Girls (aunque no hubiera hecho falta caricaturizarlas porque ellas mismas ya son caricaturas). No tiene ni más ni menos que eso. Lo hemos puesto en esta sección sólo para avisarte que no te acerques a menos de 300 metros de donde lo veas. ¡Por favor, como se pueden hacer horteradas como esta!

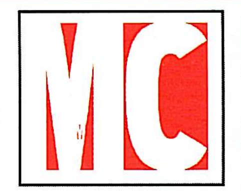
Music

Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

Parappa the Rapper

Uno de los juegos más originales que se han visto en nuestra consola. Basado en el clásico juego de observa y pulsa llamado Simón, tienes que ir repitiendo secuencias de pulsar botones al ritmo de la música para poder avanzar de fase. Aunque tiene unos gráficos de lo más simples acabarás por adorar a sus personajes. Muy indicado para los más pequeños.





LLÉVATE GRATIS LA TARJETA DEL CLUB GLOBAL GAME



La cadena europea Global Game en colaboración con MC Ediciones quiere premiar a todos los lectores de: Playstation Magazine, Playstation Power, Playstation Max, PC Format, PC Juegos y Jugadores, Top Juegos, Playstation Lo Básico, PSM y Magazine 64 con su tarjeta exclusiva Global Game Club.

¿Quien?

Global Game España, la cadena de videojuegos en franquicia, están abriendo tiendas especializadas en todo el país. Ya cuenta con 9 establecimientos más otras tantas aperturas para los próximos meses.

¿Por qué?

MC Ediciones tiene un acuerdo comercial con Global Game para dar a nuestros lectores la tarjeta con más ventajas del mercado de los videojuegos.

¿Cómo lo hago?

Recorta en cualquiera de nuestras revistas la mascota "saturnino", cuando tengas cinco (solo originales, no valen fotocopias) envíalas a Global Game España utilizando el cupón que publicaremos en los próximos meses en esta misma página. También recibirán la tarjeta Global Game todos los nuevos suscriptores de la revista a partir del mes de Junio.

Una vez recibida la tarjeta tendrás que inscribirte en el Global Game Point más cercano. La tarjeta sólo será valida si está registrada en uno de sus establecimientos.

¿Para qué me sirve la tarjeta?

Pues.. para un mogollón de cosas:

Global Game Try & Buy (Pruebas y compras)

Los socios del club podrán probar todos los juegos en las estaciones de pruebas en pantalla gigante. Podrán asistir a todas las presentaciones de nuevos productos directamente en las tiendas.

Global Game Discount (Descuentos y ofertas)

Los poseedores de la tarjeta podrán comprar muchos productos con descuentos variables desde el 2 hasta el 15% sobre algunos productos de promoción.

Global Game Party (Fiestas)

Imagina un mundo de forofos de videojuegos, todos juntos delante de muchas pantallas y con buena música, esto es Global Game Party.

Global Game Contest (torneos)

Jugar para ganar algo. Jugar para competir en las finales nacionales. Desafías a tus amiguetes en tus especialidades. ¿Eres un mago de Tekken?, ¿eres el rey de Fifa?, ¿eres un gran comandante de Comand & Conquer? ¡Demuéstraselo a todos! Y si eres de verdad un genio podrás estar en las finales europeas de Milán o Londres.



Edición Oficial Española PlayStation Magazine

Edición Oficial Española PlayStation Básico

PC FORMAT







http://www.globalgame-europe.com/club.html

Las tiendas Global Game:

Global Game Point - Madrid 1	Calle José Abascal 16	Tel. 91.59.31.346
Global Game Point - Madrid 2	Calle Akalá 395	Tel. 91.37.72.288
Global Game Point - Valencia 1	Calle Pizarro, 5 (Quart)	Tel. 96.15.37.520
Global Game Store - Valencia 2	Centro Com. Gran Turia	Tel. 96.31.34.067
Global Game Point - Basauri	Plaza Arizgoiti, 9	Tel. 94.44.02.922
Global Game Point - Algeciras	Urb. Villa Palma - B7 - L1	Tel. 956.65.78.90
Global Game Point - Las Palmas 1	Alameda de Colon ,1	Tel. 928.38.29.77
Global Game Point - Vitoria	Calle Basoa, 14bajo	Tel. 945.21.45.96
Global Game Point - Zaragoza	Calle Sta. Teresa, 7	Tel. 976.56.36.69
Global Game Point - Alzira	Próxima apertura	
Global Game Point - Madrid 3	Próxima apertura	
Global Game Point - Tenerife 1	Próxima apertura	
Global Game Point - Tenerife 2	Próxima apertura	



Para cualquier información sobre la tarjeta llama al: 96.373.94.71



GLOBAL GAME





ALIEN TRY. PLAT. | ABE ODD. PLAT. | TEKKEN 2 PLAT. | TOCA TOUR. PLAT. | TOMB RAID. II PLAT. | AIR COMBAT PLAT | RESIDENT EVIL PLAT. | SOULBLADE PLAT.











RUGRATS | AKUJIL | APOCALYPSE | MONACO G.P. 2 | BICHOS | BLACK DAWN | METAL GEAR SOLID | BRAHMA FORCE







BURNING ROAD | C3 RACING | COOL BOARDERS 3 | CRASH BAND. 3 | CYBERSLED | DRAGON BALL | DREAMS | FASTBREAK 98





FIFA 99 | GRAN TURISMO | HEART OF DARK. | BUST A MOVE 4 | LEMNINGS | MAGIC THE GATHE. | MEGAMAN X4 | MEN IN BLACK






MORTAL KOMBAT 4 | MR. DOMINO | MUSIC | RALLY CROSS 2 | TEKKEN 3 | TOCA 2 | V-BALL | WCW THUNDER

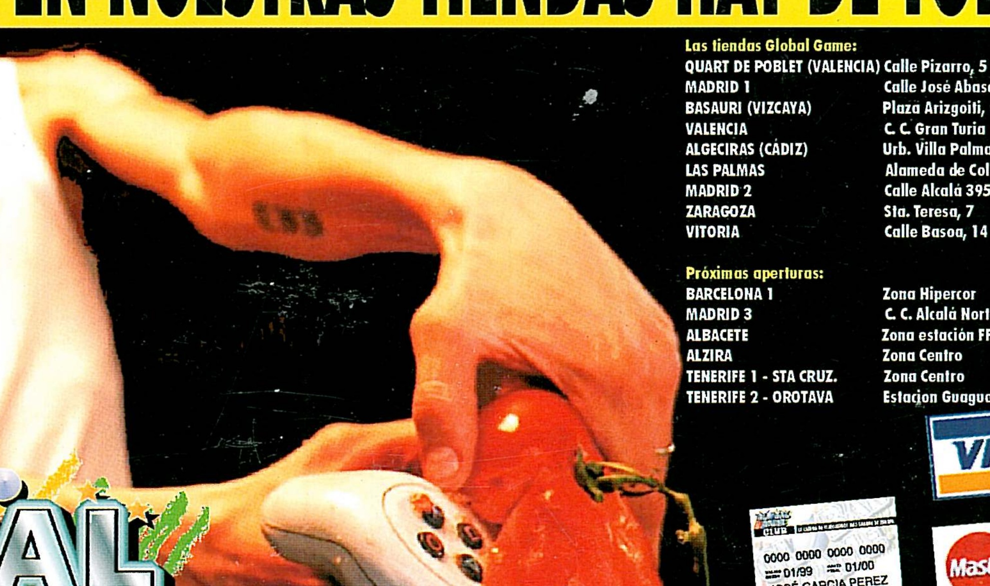
Recorta los "Saturnitos" de nuestra publicidad Conservalos para formar parte del club más exclusivo del mundo de los videojuegos

Llama a nuestras tiendas para conocer las últimas ofertas. Hazte socio del Club Global Game. ¡No te lo pierdas! Todas la informaciones sobre el club están en la web Http://www.globalgame-europe.com/club.html





Http://www.globalgame-europe.com



Las tiendas Global Game:

QUART DE POBLET (VALENCIA)	Calle Pizarro, 5
MADRID 1	Calle José Abascal, 16
BASAURI (VIZCAYA)	Plaza Arizgoiti, 9
VALENCIA	C. C. Gran Turia
ALGECIRAS (CÁDIZ)	Urb. Villa Palma, B. 7 -
LAS PALMAS	Alameda de Colón, 1
MADRID 2	Calle Alcalá 395
ZARAGOZA	Sta. Teresa, 7
VITORIA	Calle Basoa, 14

Próximas aperturas:

BARCELONA 1	Zona Hipercor
MADRID 3	C. C. Alcalá Norte
ALBACETE	Zona estación FF.CC.
ALZIRA	Zona Centro
TENERIFE 1 - STA CRUZ.	Zona Centro
TENERIFE 2 - OROTAVA	Estacion Guagua

VISA · MasterCard

0000 0000 0000 0000 01/99 01/00 JOSÉ GARCIA PEREZ

GLOBAL GAME

Para recibir informacion sobre nuestra franquicia, llámanos: 96.373.94